تاتی تاتی های هنری برای کارگردانی تلویزیونی

رضا حاجی زاده مقدم

- **حالا که صحبت از کارگردانی تلویزیونی و انواع کادر ها و ... هست ، میخواهم یک نگاه جدیدی در معرض شما در خصوص امکانات دوربین ها برای کارگردانی بهتر قرار دهیم .**
- **کادربندی: به محل چیدمان عناصر و نحوه قراگیری آنها در صحنه ، که حاصلش در عکس یا ویزور و صفحه نمایشگر دوربین رخ نما می شود ، کادر بندی گفته میشود .**
- **کادر عمودی : در این کادر شما شاهد هارمونی حالت چیدمان و قرارگیری عناصر عمودی در صحنه با کادر عمودی دوربین هستید . این نمونه کادر بسیار پویاتر و پر جنب و جوش تر از نمونه کادر افقی به نظر میرسد.(برای دوربین های عکاسی و چاپ عکس)**
- **کادر افقی : در این نمونه کادر ، شما شاهد تناسب حالت عناصری که در امتداد افق صحنه چیدمان شده اند ، هستید . کادرهای افقی بیشترین کاربری را در آثار : عکاسی و تابلو نقاشی و فیلم و ویدیو ، به خود اختصاص داده است .**
- **ابتدا لازمه تقسیم بندیهای انواع نماها و کادرها وتعاریف رایج آنها را در حد کارگردانی تلویزیونی و کار راه انداز ، مطرح و تشریح نمایم. نخست بدانیم که تغییر نما به لحاظ ابهاد توسط دوربین محصول یکی از دو فرآیند حرکت اپتیکی و حرکت فیزیکی دوربین میباشد در خصوص حرکت اپتیکی یا اوپتیکال میتونیم به زومینگ و زوم بک از طریق لنز دوربین اشاره کنیم که موجب تغییر**

در اندازه نما می شود و در خصوص دومی یعنی حرکات فیزیکی دوربین و سه پایه و یا هر وسیله استاندارد دیگر ، در شکل کلی میشه نماها را نسبت به سوژه در سه گونه متفاوت و اصلی تقسیم کنیم :



نمای دور (*LONG SHOT=LS*)

نمای متوسط (*MEDIUM SHOT = MS*)





- نمای نزدیک (*CLOSE SHOT = CS*)یا کلوزآپ

شایان ذکر است که نماهای دیگری نسبت به موقعیت دوربین و سوژه وجود دارد که از سه نمای اصلی استاندارد ذکر شده زایش پیدا می کنند که به رایج ترین آنها میپردازم :



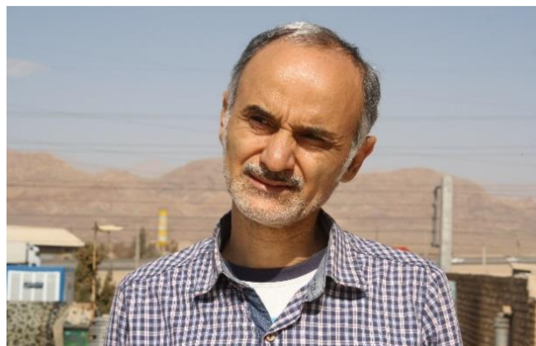
نمای خیلی نزدیک (اکستریم کلوز آپ *ECS* یا اکستریم کلوز شات *ECS*) نمای چشم

نمای بسیار دور (اکستریم لانگ شات *ELS*) :





- **نمای متوسط نزدیک (مدیوم کلوز آپ یا مدیوم کلوز شات *MCS*).**









-

- نمای متوسط دور (مدیوم لانگ شات *MLS*) نمایی بین حد وسط دو نمای متوسط و دور



- نمای تمام پیکر یا فول شات (*FULL SHOT= FS*)



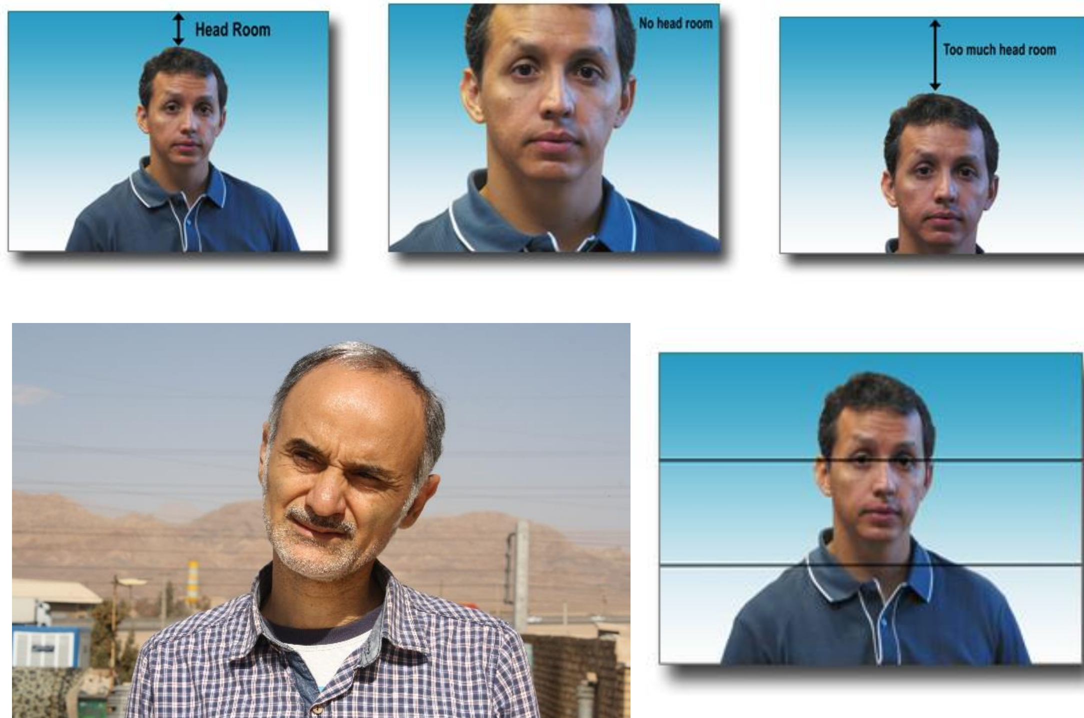
نمای نی شاتی *knee shot* : نمای از زانو به بالا میباشد که در گونه های وسترن زیاد استفاده می شد.



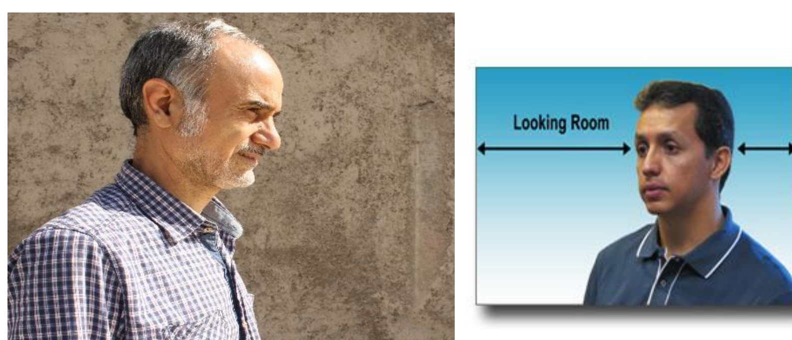
- نمای جزییاتی (دیتیل شات) مثل کیفی که در دست بازیگر حمل می شود.

Shot composition: به لحاظ موقعیت و فضای سوژه در کادر به سه حالت می تونیم اشاره کنیم

۱- موقعیت و اندازه و فضای بالای سر، هدروم (*head room*)

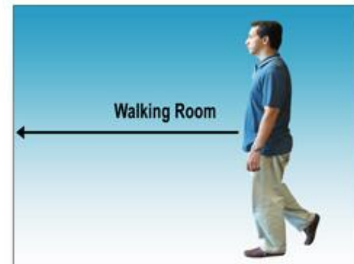


۲- موقعیت و اندازه و فضای نگاه کردن ، لوکینگ روم (*looking room*)



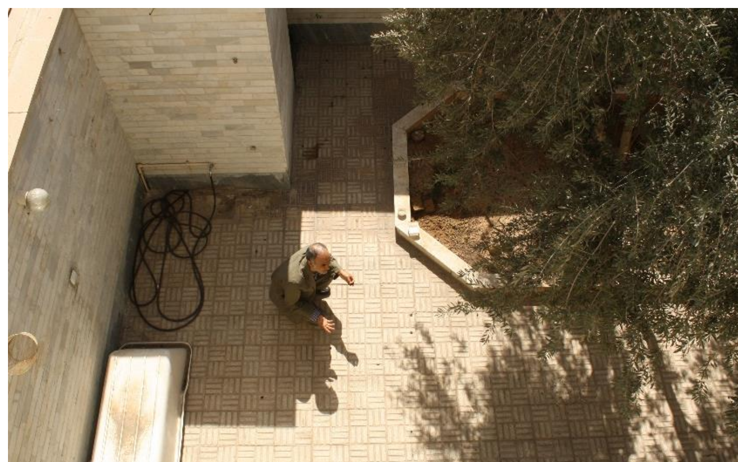
۳- موقعیت و اندازه و فضای راه رفتن ، واکینگ روم (*walking room*)





تقسیم بندیهای نماها بر حسب شاخصه های مورد نیاز در ساخت فیلم ، مطرح می شود، مثل :

۱- بر حسب زاویه دید دوربین نسبت به سوژه : زاویه بالا (های انگل *HIGH ANGLE SHOT*) در بعضی از منابع هنری تحت عنوان (منظر کرمی *worm view*) از آن یاد شده است. در واقع تداعی گر کوچکی و فرومایگی و بعضا حقارت و ناتوانی سوژه در آثار میباشد. -



زاویه پایین و کم (لو انگل شات *LOW ANGLE SHOT*) در بعضی از منابع هنری تحت عنوان (منظر پرنده ای *bird view*) از این نما یاد شده است در واقع برای بزرگی و عظمت و استحکام سوژه در آثار بکار می برند.–



– همطراز دید که نسبت به سوژه فاقد زاویه میباشد.(آی لول *EYE LEVEL SHOT*). در این وضعیت هیچ پیش القایی برای بیننده در نظر گرفته نشده است و گفتگوها و مناسبات رفتاری سوژه ها تعیین کننده قضاوت مخاطب می شود.



– نمایی کج در زوایای متعارف (اسکیو شات *skew shot*) در اغلب سه پایه ها بخصوص سه پایه های مختص دوربین عکاسی تنظیم لول کجی و روتای شن قابل تنظیم هست . اگر چرخش افقی مد نظر باشد روتای شن (*rotation*) نامیده میشود. (معمولا برای نشان دادن اغتشاش روحی و عدم تعادل شخصیتها در آثار بکار میرود.)

۲– بر حسب نوع مانور و حرکت دوربین نصبی بر روی سه پایه ثابت و یا چرخدار و یا ارابه ویا جرثقیل (کرین و یا پروجیب) و یا هر وسیله استاندارد دیگر: نمای حرکتی در سطح افقی (*PAN SHOT*پن

شات)- نمای حرکتی در سطح عمودی (*TILT SHOT*تیلت شات) – نمای حرکتی – نمای حرکتی پیستونه ای یا پدستال که در محور عمودی کل دوربین بالا و یایین می شود.-نمای حرکتی موازی سوژه (تراولینگ *TRAVELLNG SHOT*). حرکت دوربین روی سه چرخ سه پایه یا اربه یا ویلچر یا ریل به سمت سوژه (دالی این *DOLLY IN*)و بالعکس دالی اوت (*DOLLY OUT*).

- از یاد نبرید حرکات دوربین میبایستی دارای انگیزه های هنری متناسب با گونه های آثار را داشته باشد.

- **حرکت دوربین بصورت کمان و نیمدایره (*ARC*)- نمای هوایی (*AERIAL SHOT*)که معمولا با ابزاری بنام هلی مانت بر بدنه شیئ پرنده نصب میشود. نمای کرینی یا نمای جرثقیلی (*CRANE SHOT*) . که نوع ارزان و قابل حمل و نقل بهتر آن بنام پروجیپ یا الاکلنگ در حالی که فقط دوربین بر روی آن نصب میشود و قابل کنترل هست ، بکار برده می شود. نماهای تعقیبی و متحرک جاده ای با کمک ماشین فیلمرو که بعضا خودرو بازیگران و دوربین بر روی آن چیدمان شده و توسط ماشینی قویتر همگی را یدک کشی می کند. حالا در خصوص تنوع نماها و کاربری آنها در حد تاتی تاتی های هنری مطالبی را عرضه می کنیم .**
- **حرکات افقی دوربین نزدیک ترین و شبیه ترین حرکات چشمان شخصیت ها در صحنه ها می باشد که معمولا تحت عنوان پی او وی(*p.o.v*) از نقطه نظر یکی از شخصیت ها صحنه ها به مخاطب (از دید ایشان) نشان داده میشود. برای گزارشهای ورزشی و تعقیب ماشینهای اتوموبیلرانی هم کاربری پیدا میکند.**
- **حرکت افقی دوربین در دو پلان متفاوت به نیت (دیزالو) میکس آندو پلان در تدوین ، به باور استمراری بودن و همسو بودن و پیش برد قصه کمک زیادی میکند.**

- حرکت افقی دوربین میتواند به مقایسه دو یا چند حالت روحی در شخصیت های داستان دلالت کند.مثل پن روی سه شخصیت در بیابانی گسترده . فرد اول دستانش را از ترس بالا برده کمی دورتر فرد دوم اسلحه ای را به سمت وی گرفته و لبخندی در چهره دارد و کمی دورتر فرد سومی که در حال جمع وجور کردن سکه های طلا میباشد .
- پن سریع یا پن شلاقی یا زیپ پن یا سوویش پن همگی دارای یک معنا و مفهوم بوده و برای برآورده کردن این نما به اجرا گذاشته میشود . چرخش دوربین در سطح افقی ولی با سرعت در خواستی کارگردان . مصارف گوناگونی را میتوان بر شمرد که ساده ترین آن در تدوین برای جدا کردن دو پلان متفاوت ولی مرتبط با قصه شخصیت ها ست . مثل پلان زدو خورد دو نفر و پلان اداره پلیس و به نتیجه رسیدن تحقیقات افسر تجسس که لحظه به لحظه در هر پلان بعدی پس از پن سریع از بافت صحنه اول به پلان نتیجه رسیدن پلیس برش خورده و برای برگشت به صحنه زدو خورد با کمک پن سریع از بافت صحنه مربوط به پلیس میتوان استفاده نمود و چندین بار میتواند برای هیجان بیشتر ادامه داشته باشد . برای نشان دادن سرگیجه با دستکاری در سرعت فریم ها .
- نماهایی چرخشی متناسب با فضای کاری اثر مثلا چرخش ۳۶۰ درجه ای و یا با درجات کمتر
- حرکت های عمودی برای استفاده های گوناگون . مثل نشان دادن عظمت یک عمارت که از پایین به سمت بالا ، به آرامی . ویا برای ایجاد تعلیق در آثار ترسناک . تیلت ازپایین پاهای بازیگر به آرامی تا دستان مرد و اسلحه وی تا چهره نیم سوخته وی .
- ترکیب دو حرکت افقی و عمودی نیز میتواند انگیزه های لازم برای جایگاه و چیدمان اصلی این پلان در تدوین را محقق سازد .

- نماهای متحرک توسط دوربین تحت عنوان تراکینگ (*tracking shot*) مطرح می باشد .
- تیل اوی شات و هد اون شات – نمای نزدیک شدن بازیگر و ماسکه شدن لنز دوربین توسط وی را (*head on shot*) و از ماسکه در آمدن لنز توسط بازیگر و دور شدن وی از دوربین را (*tail away shot*) میگویند. خلق این دونما در سرصحنه احتیاج به تجربه لازم میباشد در غیر این صورت صبر پیشه کنید و کل دو پلان را از اول تا آخر یگیرید و در تدوین فریم های اضافی را حذف کنید .



- استیدی کم : وسیله ای است برای عدم لرزش دوربین متحرک برای فیلمبرداری یا تصویربردار ی که به طریق متناسب با نوع و مدل استیدی کم ، بکار گرفته میشود.

ساده ترین و ارزانترین آنها مدل فرمانی میباشد.

انواع متداول نماها برحسب شاخص تعداد بازیگران هم میتواند ما را به تقسیم بندیهای جدیدی برساند:نمای یک نفره (*SINGLE SHOT*)– نمای دو نفره (*T WO SHOT*)– نمای سه نفره (*THREE SHOT*)–و.... ونمای گروهی که شامل کل سوژه ها در صحنه میباشد.(*GROUP SHOT*)و...

- بر اساس اینکه نمای ما داخلی (درونی) و خارجی (بیرونی) باشد هم میتوان نماها را نامگذاری نمود : درونی (*INTERIOR SHOT*)و (*EXTERIOR SHOT*)





- بر اساس کمیت (سرعت فریم ها)یا کیفیت هم می توانیم تقسیماتی را بدست آوریم : حرکت معکوس فریم ها یعنی پخش نما از آخر به اول (*REVERSE MOTION SHOT*)- حرکت کند و تند برای نماها (*SLOW MOTION – FAST MOTION*).

پیشنهاد می کنیم همیشه چند ثانیه قبل از حرکت و چند ثانیه بعد از توقف ،حرکت عوامل در برداشت *take*(تیک) صحنه ها، ضبط ادامه داشته باشد تا در مونتاژ قدرت مانور تدوینگر (مانتور)بالا باشد. و همچنین دقایقی از صدای محیطی محلهای تصویربرداری و فیلمبرداری (لوکیشن آمبییانس)را حتما ضبط کنید تا برای مصارفی نظیر تداوم شنیداری در تدوین و وپوششهای ترکیبی منطقی در تدوین به کار ایند...

- تایم کد (*time code*): اعمال تایم کد در حاشیه تصاویر ویدیویی از ضروریات امروزی در تدوین و مصارف گوناگون از جمله در مراحل تبدیلی برای لابراتوار بکار میرود. و در واقع آدرس دقیق نما ها به لحاظ ساعت و دقیقه و ثانیه و فریم می باشد. در مدلهایی از دوربینها حتی شماره کاست را هم میتوان مشخص و ثبت نمود. و در دوربینهای حافظه ای نیز میتوان اعمال تایم کد را در بر داشته باشیم در خصوص تایم کد در قسمت نکته هایی برای ژورنالیسم تک دوربینه، بیشتر توضیح داده شده است.در مواردی که به هر دلیل موفق به ایجاد ارقام تایم کد در مرحله

تولید نشده ایم میتوان در تایم لاین نرم افزارها و در قسمت پالت ویدیو از پوشه تایم (*time*) استفاده و روی پلانها آنرا ایجاد نمود.

کـر و مــا کـی :



الـف ب



ج
















32













امروزه کروماکی ابعاد گسترده ای را به خود اختصاص داده بطوریکه در استودیوهای مجازی (ویرچوآل استودیو) تغییرات وتلفیق های تصاویری که در یک محل(لوکیشن)وجود واقعی ندارند،را آنچنان طراحی و تدوین مینمایند که کاملا حقیقی به نظر میایند.در واقع هر تغییر مکانی و کادر بندی های متفاوت برای سوژه در فضای کروماکی ، تغییر مناسب و میزانسنی منطقی صحنه های کروماکی شده را در پی خواهد داشت.استفاده از پدیده موشن کپچر(*motion capture)* نیز موجب تسهیل در کروماکی های متفاوت و چیدمان انواع سوژه های نا همگون با حرکات کاملا طبیعی در کنار هم است.(استفاده از سنسورهای متفاوت ونصب آنها در قسمت های مناسب بدن سوژه و حرکاتی که موجب تشکیل بردارهای سه محور (ایکس- وای – زد)در نرم افزار شده ومتناسب با قصه کالبد های مورد نیاز (مثل خرس و...) را تشکیل میدهند.و با سوژه ای نظیر انسان در کنار هم کروماکی میکنند. برای مصارف داینامیشن و انیمیشن نیز مستقلا مورد استفاده قرار می گیرند. برای کامل کردن و هرچه باور پذیرتر نمودن جلو ه های ویژه نظیر نمونه های آمده ، میتوانید در تدوین نهائی از افکت های تصویری آماده(آلفا کانال) نظیر: شلیک گلوله -دود – آتش – انفجار و ... با پس زمینه های (مشکی یا سبز و یا آبی) استفاده کنید البته استفاده از نرم افزاری مثل افتر افکت نیز خالی از لطف نخواهد بود(مثل افزودن سایه سوژه در تصاویر کروماکی شده.








32











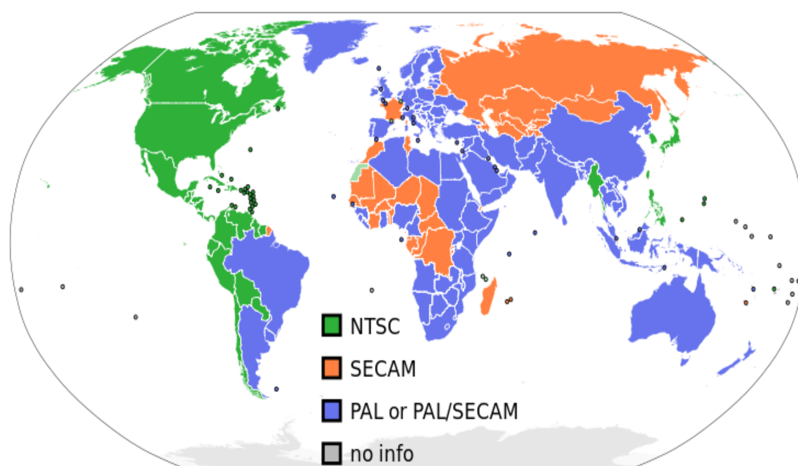
استودیوهای تلویزیونی

وقتی وارد قسمت رژی تلویزیونی(اطاق کنترل استودیو) میشویم اولین تجهیزاتی که مورد توجه قرار میگیرند مانیتورهای رنگی(پالایشگر های تصویری) (دستگاه پایش تصویر)میباشند هر کدام در حال نمایش صحنه هایی هستند . و کارگردان تلویزیونی هم در کنار میز میکسر تصویری(ویدیوئی)مشغول میکس و سویچ نمودن تصاویر مختلف است . در رژی استودیوهای تلویزیونی یک دستگاه گیرنده تلویزیونی در وسط و در بین انواع مانیتورهای رنگی پیش بینی شده تا از پخش برنامه خروجی استودیو در کانال فرستنده مورد نظر اطمینان حاصل شود



نمونه های جدیدتری از نمایشگرهای ویدیویی که یکپارچه بوده و به کادرهای کوچکتری برای نمایش هر منبع تصویری در رژی تلویزیونی تقسیم میشوند.

(اصطلاح رژی از زبان فرانسه بر گرفته شده . برخی از استودیو های صدا وسیما توسط مهندسین ایرانی و فرانسوی با تجهیزات شرکت تامسون فرانسه نصب شده بود و در آن زمان سیستم رنگی تلویزیونی ایران سیستم سکام (*Secam*) بود. سالهاست که این سیستم جای خود را به سیستم پال (*PAL*) داده است.



نمودار نام سیستم های رنگی تلویزیونی در جهان هر کشوری متناسب با سیاست های بین المللی و اقتصادی از نظر پشتیبانی تجهیزاتی " سیستمی رنگی برای استودیوهای تلویزیونی پخش و تولید خود بر می گزیند و در نتیجه همخوانی و یکنواخت بودن سازگار بودن سایر تجهیزات در رده های گوناگون حتی دوربین های خانگی را میطلبد.

در هر رژی تلویزیونی چندین راک فلزی به چشم میخورد که دارای چندین قفسه برای قرار دادن تجهیزات مرتبط میباشد.

مهمترین تجهیزات درون راکها:



- *(Transcoder)* بعنوان دستگاه مبدل سیستم های پال و سکام و ان.تی.اس.سی به یکدیگر مورد استفاده قرار می گیرد.
- *(Divider)* بعنوان دستگاه تقسیم کننده برای سیگنالهای صدا و تصویری مورد استفاده قرار میگیرند.
- *(Sync Generator)* دستگاهی است برای تولید کننده پالس های افقی و عمودی مورد نیاز تجهیزات ویدیویی.
- *(Patch Panel)* بعنوان صفحه اتصالات سیگنالهای صوتی و تصویری مورد بهره برداری قرار میگیرد. معمولا از پورت های ماده گی سرجک ها برای نصب بر روی صفحه استفاده میشود و از کابل های رابط کوچک با سرجک نری برای اتصال آنها استفاده می شود.

- (*Test Signal Generator*) دستگاهی برای تولید تصاویر الگو و مبنا مثل (*Color Bars*) تصویر نوارهای رنگی که علاوه بر تست و چک نودن خطوط تلویزیونی کاربری های متفاوتی را در بر دارند مثل تنظیم کنتراست و روشنایی مانیتورهای داخل رژی
- تجهیزات مربوط به سخت افزار میکسر ویدیویی و دوربینهای استودیو.
- *(Monitor)* یک نمایشگر ویدیویی برای تست و چک تصاویر به اختیار متصدیان فنی در دسترسشان وعموما در راک و بالاترین قفسه راک تجهیزات در نظر گرفته میشود.

تجهیزات دیگری مناسب با امکانات استودیو مورد نظردر کنار دستگاههای ذکر شده پیش بینی می شوند.

در هر اطاق فرمان تلویزیونی قسمتی به نام *(CCU)* پیش بینی شده که با بکارگیری تجهیزات آن قسمت ،توسط مهندسین تنظیم فنی تصویر"کار تنظیمات اصلی و همگون سازی تصاویر دوربینهای استودیو ، محقق میشود. (مچ *match*)



- دستگاه نوسان نما (*Wave Form Monitor*) در این قسمت ماموریت نشان دادن اندازه روشنایی و سطح سیاهی تصاویر دوربینها را بر عهده دارند.اندازه (*Gain*) بهره سگنال از قله بالا تا پایین میبایستی از یک ولت تجاوز ننماید . به حالت بیشتر از یک ولت *(over)* یا (ساچوره) اشباع میگویند همانطوریکه برای لول صدای بیش از صفر دی بی دیستورت (*distort*) میگویند. با استفاده از تنظیم کننده های موجود در واحد کنترل دوربین *(CCU)* مقدار نوردهی و مقدار سطح سیاهی تک تک دوربینها را که به نوبت با استفاده انتخابگر تصویری *(Perselletor)* به نمایش در میایند "استاندارد میکنند.
- دستگاهی دیگری بنام بردار نما *(Vector Scope)* ماموریت نشان دادن اندازه های رنگهای اصلی و ترکیبی را بر عهده دارد و اندازه های استاندارد بر روی صفحه آن مدرج شده است .
- چند مانیتور تصویری برای نمایش تک تک دوربینهای استودیو وخروجی *(CCU)* در نظر گرفته شده است .

- سی سی یو مربوط به دوربینهای یک استودیو تلویزیونی:



مستر پدستال موجب تنظیم سطح سیاهی(*b.l*) سه سیگنال قرمز،سبز،آبی میشود.مستر گین هم برای کم و زیاد نمودن روشنایی هر سه سیگنال دوربین استودیو بکار میاید.

persellector

- **دستگاهی برای انتخاب تصویر خروجی دوربین استودیو جهت نمایش در وکتوراسکپ و ویو فرم مانیتور و مانیتور در نظر گرفته شده است .(پرسللکتور)**

بنابراین کار تصویر بردار در استودیو کنترل دیافراگم و وایت بالانس و ... نیست بلکه در گرفتن نوع کادر و حرکت دوربین تابع دستورات کارگردان و منشی وی هستند. پس کار تنظیمات فنی و کیفی بر عهده تکنسین ها و مهندسین فنی میباشد که بطور دائم در پشت میز سی سی یو تا پایان برنامه به این مقوله مهم اهتمام میورزند. در نهایت کیفیت میبایستی مورد قبول کارگردان قرار گیرد.



در هر رژی تلویزیونی حداقل دو دستگاه ضبط و پخش صدا و تصویری (*V.T.R*) *VIDEO TAPE RECORDER* در مدلهای مختلف استاندارد که یکی برای ضبط برنامه استودیو میباشد و دیگری

برای پخش برنامه های از قبل تدوین شده یا پیش بینی شده "بعنوان پلی بک (*Play Back*) در صورتی که برنامه ها بر روی کاست بتاکم ضبط شده باشند وی.تی.آر مربطه با پسوند بتاکم در نظر گرفته میشود.اگر ایکس.دی.کم باشد(ذخیره دیسکی و حافظه ای)بنابراین وی.تی.آر ایکس دی کم را در نظر گرفته اند. مدل اکثر این دستگاهها سونی میباشد.

قسمتی از اتاق فرمان به تجهیزات مربوط به کنترل پروژکتورهای نور داخل استودیو اختصاص داده شده که متصدی آن نورپرداز اصلی بوده و سیستم های کنترلی هم بصورت آنالوگ و هم بصورت جدید بصورت نرم افزار کار کنترل و کم و زیاد نمودن نورها را انجام میدهد کلا به این قسمت میز دیمر میگویند(کاهنده).

در هر صورت ارتباط کارگردان با متصدیان فنی تنظیم تصویر دوربینها، یک ارتباط تنگاتنگ بوده و مچ نمودن تصاویر قبل از سویچ و انتخاب آنها ، توسط کارگردان از اساسی ترین وظیفه کمک مهندسین و تکنسین های تنظیم دوربینهاست که در میز سی سی یو (کنترل کامرا یونیت)این مهم محقق میشود . توسط کارگردان دستور ضبط برنامه و یا پخش وله ها (پلی بک ها) پس از روییت آماده سازی آنها در مانیتورهای مربوطه در پیش روی کارگردان ، صادر و بیشتر مواقع پس از دریافت فرمان کارگردان ، توسط منشی صحنه که در کنار کارگردان تلویزیونی قرار دارد ، منشی روی این فرمان تاکید و مسئول ضبط بر روی دستگاهای ضبط مغناطیسی مثل بتاکم وی تی آر (*VTR*) با شنیدن (فرمان ضبط) یا (پلی بک توپ) اقدام به ضبط و یا پخش برنامه توسط دستگاهای ضبط و پخش تلویزیونی(*VTR*) میکند.

بنا به نیاز میتوان از وجود دستگاهی دیگر بنام تله سینی یا تله سینما جهت تبدیل فیلم های ۳۵م. م ۱۶ و ۸ م. م به سیگنال ویدیویی بطور همزمان استفاده و بعنوان یکی از منابع ویدیویی ورودی میز میکسر ویدئو (ملانژور)در اختیار کارگردان قرار گیرد.



در بین مانیتور ها و نمایشگرهای ویدیویی پیش روی کارگردان یک مانیتور برای نمایش وضعیت امکان پیش نمایش *preview*در میز میکسر ویدیویی توسط کارگردان در نظر گرفته میشود.این امکان باعث فرصت یابی کارگردان برای تلفیق های خاص که مستلزم تنظیمات بادقت و آماده ساز برای روی خط خروجی میکسر و در نهایت در مانیتور فاینال و روی آنتن ارسال و متظاهر میشود.(امکان پیش نمایش بخشی از دستورات داده شده به میز میکسر توسط کارگردان بر روی نمایشگر قبل از روی فاینال گسیل نمودن).



در پچ پنل موجود در راک های قفسه ای با استفاده از کابل های کوتاه بعنوان مرتبط کننده دو محل از قبل پیش بینی شده را ارتباط میدهند و برای پچ پنل های صدا هم مصداق دارد. در رژی

های پیش رفته این اتصالات بصورت دستی انجام نمیشود بلکه بصورت دیجیتالی (ماتریکس) با زدن چند تگمه و سویچ این امر محقق میشود. در نمایش مانیتورینگ منابع تصویری سعی میشود که کلیه مانیتورها در وضعیت اور اسکن (*over scan*) نهادینه شوند تا ابعاد نمایش کادری درست مثل گیرنده های خانگی به نمایش در آیند (اصطلاحا دور تا دور تصویر کمی حذف میشوند).

استیل استور که یک سیستم کامپیوتری است جهت تامین آرم ها و لوگو های مرتبط با ساز و کار خروجی استودیو و احیانا نوشته ها و تایتل هاو عناوین لازمه را آماده و ذخیره و مطابق کنداکتور برنامه توسط متصدی رایانه در خروجی ظاهر میشود و در مانیتور مختص استیل استور(*s.s*) در مقابل دیدگان کارگردان قابل مشاهده و انتخاب بموقع توسط ایشان انجام میشود.

قسمتی از اطاق فرمان که کاملا ایزوله و جدا شده برای کنترل و میکس صدا و امور مربوط به صدا تحت عنوان اطاق صدا پیش بینی شده است.



این اتاق که محل استقرار صدابردار اصلی میباشد. تجهیزاتی نظیر میز میکسر صدا با امکانات (آمپیلی)تقویت صدا برای خط ها(دپار)ورودی و خروجی و عقربه های سنجش صدا (*v u meter*)(*p p meter*)با محک و مبنای لول استاندارد صفر دی بی و یا استاندارد مبنای دیگری برای کنترل صدا و تشخیص دیستورت بودن صدا در نظر گرفته شده است.انتخابگرهایی (سللکتور)

بر روی میز صدا برای ورودیهای گوناگون مثل میکروفن و لاین صوتی حاصل از خروجی پخش کننده های صوتی نظیر خروجی دستگاه پخش نوار صوتی و...در نظر گرفته شده است.در این اطاق همچنین مانیتورهای تصویری و صوتی برای مشاهده و شنیدن حاصل خروجی استودیو برای صدابردار پیش بینی شده است.معمولا چند دستگاه برای پخش متریالهای گوناگون صوتی نظیر سی دی ها – کاستهای صوتی –نوارهای ربع اینچی صوتی و تقویت کننده های خطوط تلفنی مرتبط با برنامه استودیویی نهادینه شده اند.طبیعتا راکهایی هم برای قرار گرفتن (پچ پنل) صفحه ارتباطات و سخت افزار تجهیزات این اطاق پیش بینی شده.خاطر نشان میکنم این اطاق به دلیل اهمیت شنیداری اصوات بطور صحیح و کنترل دقیق آنها کاملا آکوستیک شده است. بنا به نیاز دستیار صدابردار پیش بینی شده در داخل استودیو (بوممنی و...) حضور داشته و از طریق گوشی در جریان هماهنگی های صدابردار داخل اتاق صدا قرار میگیرد.همانطوریکه **مدیر صحنه** در داخل استودیو در جریان دستورات هماهنگی **منشی صحنه** و بعضا کارگردان مستقر در اطاق فرمان قرار میگیرند.

در این بخش میبایستی اشاره کنم که **استودیوهایی** که دارای امکان **کروماکی** هستند به دو گروه تقسیم میشوند: اول استودیوهایی که عملکرد کروماکی آنها ساده است یعنی وقتی که شات دوربین را به لحاظ فیزیکی ، باکمک سه پایه دوربین و یا پن و یا تیلت و... تغییر میدهیم، تصویر کروماکی شده،هیچ تغییری نمیکند. و مشخص میشود دو لایه مجزا از هم هستند.ولی در گروه دوم استودیوهای کروماکی با تغییر شات دوربین ، تصویر کروماکی شده نیز تغییر منطقی میکند و بصورت مجازی تداعی میشود سوژه در صحنه لوکیشن کروماکی شده قرار دارد.(استودیوی

مجازی *virtual studio* **)در این استودیو دیگر نیازی به ساخت دکورهای بزرگ و گران نیست. و بصورت گرافیکی و فرمهای دیگر در قالب نرم افزاری از چندین زاویه به سوژه مورد نظر پرداخته میشود و در پس زمینه و بعظا پیش زمینه و پس زمینه (ترکیبی)مورد استفاده در فضای کروماکی قرار می گیرند.**





در داخل فضای استودیو ها که کاملا آکوستیک شده یک یا چند نمایشگر ویدیویی برای آگاهی بموقع مجری و سایر عوامل از زمان روی آنتن بودن در نظر گرفته شده.همچنین چراغهایی قرمز بعنوان هشدار روی خط فینال بودن دوربینهادر قسمت جلو بالای هر دوربین تعبیه شده اند (چراغ

تالی-چراغ فاینال-چراغ سیگنالیزاسیون-چراغ *ON LINE*روی خط) عملکرد این چراغ های هشداری بصورت اتو کیو هماهنگ است با سوئیچ منابع تصویری توسط کارگردان در میز ملانژور (میکسر ویدیویی) یعنی وقتی دو.ربین شماره سه را انتخاب میکند ، همان لحظه چراغ کیو روی دوربین شماره سه روشن میشود . واقع نوعی کیو و نشانه برای مجری و مهمانان است که متوجه روی آنتن بودن صحنه دوربین مربوطه می شوند .

برای متن رسانی به مجریان در اخبار و .... در استودیو پخش زنده از سیستم متن رسان (پرومپتر) استفاده میشود که نوشتارها از طریق سیستم نرم افزاری تایپ شده به مانیتور تعبیه شده در قسمت پایین لنز ارسال و از طریق آینه مخصوص زاویه دار جلوی لنز برای مجری منعکس میشود و مجری که برای حالت عادی بایستی به لنز و مخاطیبین نگاه داشته باشد با یک تیر دو هدف را میزند و متن را هم از شیشه جلوی لنز میخواند(*prompter*) البته ورقه های همان متون بعنوان پشتیبان در نزد مجری قرار دارد که اگر اشکالی در متن رسانی پیش آید ، ادامه خبر را از روی برگه ها قرائت شود.





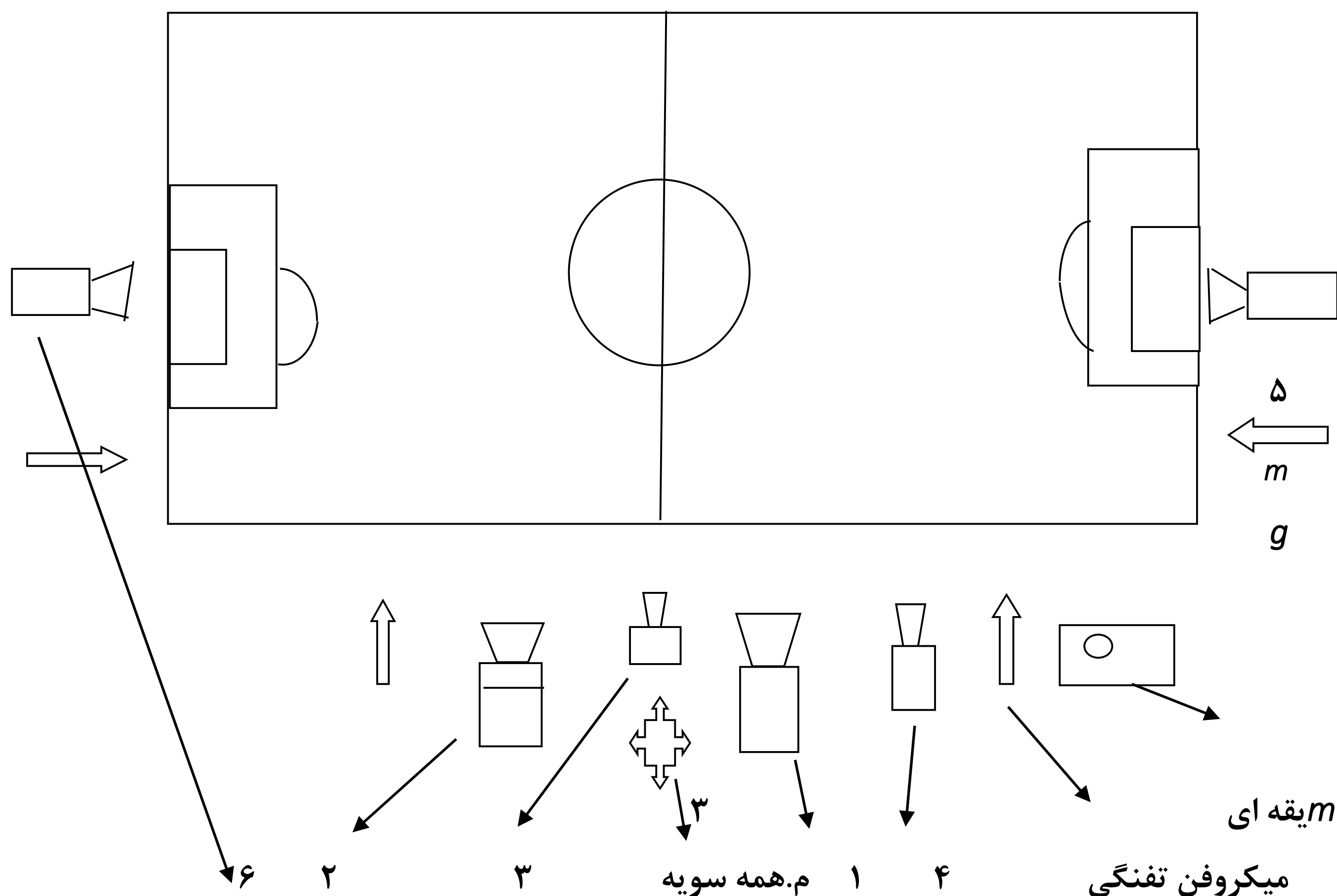
مانیتور فاینال و گیرنده تلویزیونی داخل رژی نشان دهنده وضعیت محتوای آنتن فرستنده و محتوای تصویر انتخابی خروجی میز ملانژور ، می باشند و وقتی که این دو نمایشگر (مانیتور فاینال و گیرنده تلویزیونی)دارای دو تصویر متفاوت بود یعنی آنتن را از استودیو مربوطه گرفته اند و واحد رژی پخش اصلی ، برنامه خودش را در حال پخش دارد. که با هماهنگی بعدی از طریق سیستم ارتباطی صوتی فیمابین واحدها با کمک منشی صحنه و انتقال فرمان کارگردان ،مجددا کیو برای پخش برنامه استودیو ، با شمارش معکوس از ۳به۱ از رژی پخش اصلی به رژی استودیو مورد نظر ، فراهم میگردد. (ممکن است فاصله مکانی استودیو مربوطه با استودیو و رژی پخش اصلی زیاد باشد لذا در هر صورت این ارتباطات دقیق برای مکانهای مورد نیاز توسط تکنسین ها و کمک مهندسین سازمان در واحد های فنی محقق می شود . استودیوهای پخش اصلی به لحاظ اندازه در حد اجرای پلاتو توسط مجری مرتبط با پخش شبکه مورد نظر میباشد .) برای تجهیزات در هر استودیو بر روی کناره های دیوار پورت و درگاههایی برای ارتباطات صوتی و تصویری مابین رژی اطاق فرمان و استودیو و...در نظر گرفته شده. همگی این پورتها بر روی یک صفحه مخصوص تعبیه و بر بدنه پایین دیوار آکوستیکی استودیو نصب شده اند .(پچ پنل)

معمولا در استودیوها چیدمان دکور به نحوی است که ارتباط مستقیم با مکان چیدمانی دوربینهای استودیو دارد. میزانسن مشخص و دکوپاژ برنامه ها کمی ساده تر و خط فرضی کاملا مشخص بخاطر محدودیت فضای داخل استودیو ، از خصایص و ویژه گی های تولید و پخش برنامه ها در استودیو ها ی تلویزیونی ، میباشد. یادآوری میشود که سبک تدوین زنده و سویچ دوربینه توسط کارگردان سبک تداومی میباشد . برای برنامه های میز گرد(مجری و مهمانان برنامه) که در وسط استودیو چیدمان اصلی دکور در نظر گرفته شده ، دقت بیشتری را در دکوپاژ و محل و زاویه

دوربین ها ، توسط کارگردان میطلبد . معمولا برای عبور از خط فرضی حرکت دوربین بصورت تراکینگ و حتی آرک و زاویه بالای دوربین (های انگل) و به صورت (اکستریم لانگ شات) نمای کل استودیو و ...... در نظر و پیش بینی میگردد. و کار کمی سختر از موقعی است که دکور در انتهای استودیو است و دوربینها بالاجبار در یک خط فرضی ۱۸۰درجه ای چیدمان شده اند.

در خصوص تولید برنامه در استودیوها به دو روش مستقیم و غیر مستقیم(*OFF LINE - ON LINE*) عمل می شود .در روش مستقیم مونتاژ سر صحنه و ظرافت خاص خود را دارد که نقش سویچ به موقع منابع تصویری توسط کارگردان و تدوین زنده توسط متصدی ضبط مغناطیسی (*VTR*) و اجرای بموقع بازیگر و انتقال بموقع فرمان حرکت توسط مدیر صحنه در استودیو نقش بسزایی را دارد .در روش غیر مستقیم ، ما شاهد تهیه برداشتهایی هستیم که منقطع هستند و قراره بعدا مونتاژ شوند در واقع میتوان گفت راش برنامه تهیه میشود. احتمال ضبط برداشتهای (*TAKE*)تکراری و غیر قابل قبول در کنار برداشتهای صحیح در این روش محتمل میباشد .

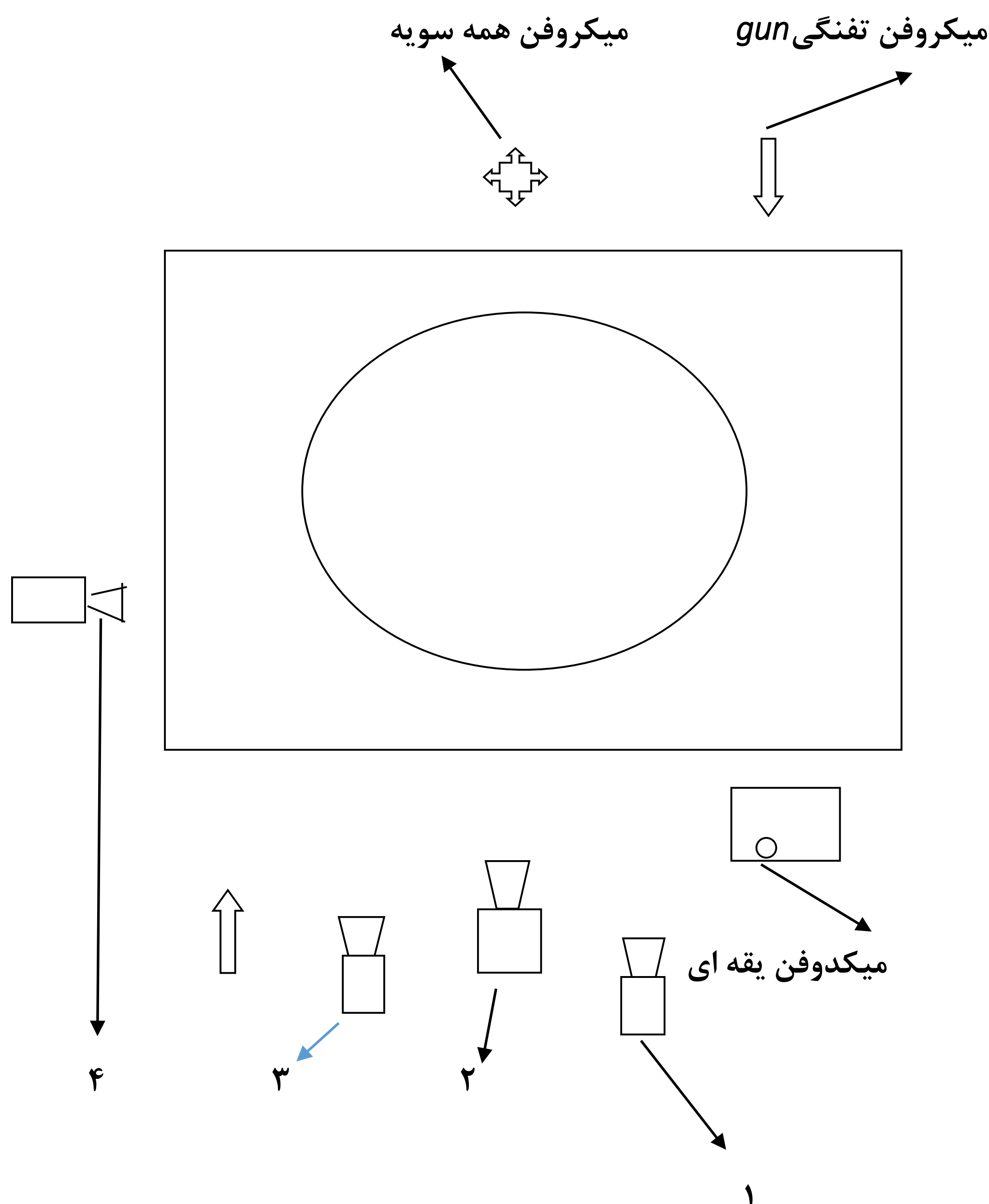
اجرای برنامه سازی میدانی خارج استودیو(*E F P*)به برنامه ریزی میدانی بسیار دقیقی نیاز دارد و از آنجاییکه این رویدادها تنها یک بار اتفاق می افتند اهمیت واقعی خود را نشان میدهد . شایان ذکر است که علی رغم هم گروه بودن خیلی از این رویدادهادر قالب برنامه های میدانی خارج از استودیو(*E F P*)بودن آنها نمی توان گفت در برنامه ریزی با هم شباهت دارند. برای نمونه دو محل(لوکیشن)(*LOCATION*) برگزاری مسابقه فوتبال و مشت زنی و کشتی را در برنامه ریزی محل چیدمان دوربینها و میکروفنها و...مورد مقایسه قرار میدهیم.



دوربین شماره یک برای پوشش سمت راست و خط مرکزی که محل استقرار این دوربین بالا میباشد.دوبین شماره دو برای پوشش نواحی سمت چپ و خط مرکزی و همتراز دوربین شماره یک میباشد. دوربین شماره سه در سطح بسیار بالا و کل استادیوم را در بر خواهد داشت دقت شود که این دوربین متناسب با موقعیت جغرافیایی نسبت به تابش نور آفتاب در محدوده حفظ خط فرضی ممکن است تغیر مکان یابد ولی در هر صورت ماموریت آن تصویر و نمای کل ورزشگاه میباشد.دوربین شماره چهار برای متحرک بودن در طول خط محل نشان داده شده میباشد البته سعی میشود ارسال سیگنال این دوربین به روش بیسیمی باشد تا جلوی فعالیتهای تصویر بردار مجرب در نظر گرفته شده را نگیرد.دوربینهای پنج و شش در پشت دو تیر دروازه و برای تنوع بخشی بر روی پروجیپ سوار میشود.در جایگاه خبرنگاران میکروفن یقه ای برای گزارشگر در نظر

گرفته میشود البته یک میکروفن رزرو همیشه آماده کار پیش بینی میشود.حداقل چهار میکرفن تفنگی (گان)طبق شکل طراحی شده در نظر گرفته میشود.حداقل یک میکرفن همه سویه (همه جهته)برای پوشش صدای تماشاگران در بالا و پایین سکوها مورد استفاده قرار میگیرد.

چیدمان برای محل مسابقه کشتی و یا مشت زنی(بوکس)



دوربین یک جهت پوشش نواحی راست تا مرکزی ودر مقاطعی برای پوشش تصویری میز داوران خارج تشک و دوربین شماره دو برای پوشش نواحی چپ و تا مرکزی تشک و در بعضی مواقع پوشش میز و تشکیلات کنترلی داوران خارج از تشک بکار میرود.دوربین شماره سه نمای کلی و واسط تغیر شات و نمای دوربینهای دیگر در نظر گرفته شده و استمرار بخشیدن منطقی به روند رویداد در حال رخداد را متبلور میسازد.

دوربین چهارم بصورت متحرک و سیار و حتی الامکان با روش انتقال سیگنال خروجی بیسیمی برای میز میکسر ویدیویی کارگردان در نظر گرفته میشود معمولا تصویربردار این دوربین یک فرد مجرب انتخاب میشود.برای قدرت مانور تصویربردار(کامرامن) میتوان نوع دوربین را خبری(E N G) انتخاب نمود.دو میکرفن تفنگی در دو گوشه بیرونی تشک برای پوشش صدای داور وسط و صدای مشت زنی یا کشتی گیران در تشک پیش بینی شده.دو میکروفن یقه ای برای گزارشگر که یکی از آنها حالت رزرو را پیدا خواهد کرد .یک میکرفن یقه ای برای پوشش صدای زنگ.حداقل یک میکروفن برای پوشش صدای محیط و تماشاگران (میکرفن همه سویه)میبایستی مورد استفاده قرار گیرد.توضیحا در مواردی که یک دوربین بطور مستقل و آزاد قرار است در مقاطعی از رویداد ورزشی مورد استفاده قرار گیرد و در صورت نیاز در تدوین برنامه تولیدی دیگری بکار آید میبایستی حتما صدای محیطی (آمبییانسی)را هم توسط میکروفن سر خودی ضبط نمود(بعنوان صدای شاهد) تا برای هم زمان نمودن روند تدوین نماهای سایر دوربین های سر ضبط و حالت استمراری و هم زمانی (سینک)صدا و تصویر محقق شود.و اگر این دوربین مورد نظر در محلی ثابت در ورزشگاه قرار است مورد استفادهقرار گیرد بهتر است که یکی ازورودیهای پورت میکرفن را با

واژگان و اصطلاحات برای کارگردانی تلویزیونی و مونتاژ ویدیویی

V.T.R: دستگاههای ضبط و پخش ویدیویی دررسانه تلویزیونی وتدوین خطی

Over Lap: توی هم رفتن صدا و تصویر را اورلپ می گویند و یا صدای کات تصویری بعد کمی در تصویر قبلی کات کشیده شود و برای آمادگی و پیش ذهنی تصویر متفاوت بعدی به کار می آید.

Time Code: آدرس دقیق نماها به لحاظ ساعت و دقیقه و ثانیه و فریم می باشد.در نوارهای دی. وی.کم در صورت وجود آ.سی مموری (چند قطعه طلائی رنگ در لبه پائین کاست)برای شما امکان افزودن اطلاعاتی نظیر شماره کاست ضبطی و نشانه های اطلاعاتی دیگری علاوه بر ساعت-دقیقه-ثانیه-فریم را فراهم می سازد. (قیمت این مدل کاستها از مدلهای ساده گرانتر است.)

Assembly: چیدمان ساده و پشت سر هم صدا و تصویر راگویند.

Insert: بعنوان میانگذاری صدا و تصویر (صدا یا تصویر) در پلان بزرگتر به کار می آید.

lipsync

-لیپ سینک : همگاهی و همزمانی صدا و تصویر برنامه میباشد و خلاف آن را ناسینک شدن می گویند.

Safe Area:منطقه امن برای تایتل زدن و اطمینان حاصل نمودن از پخش جزییات دور تا دور کادرمانیتور.مورد استفاده قرار میگیرد.-(*Safe margin*)

-*Over Scan*:کلیه مانیتورهای داخل اطاق تدوین(باکس)میبایستی در وضعیت اور اسکن باشند تا روش نمایش تصاویر مثل گیرنده های تصویری خانگی انجام پذیرد. یعنی دور تا دور تصویر کمی حذف شده و آنچه مردم خواهند دید در معرض دیدگان تدوینگر قرار مگیرد.



نمونه یک میکسر کارگردانی و سویچ ویدیوئی و صوتی که مهمترین امکانات آن را برایتان توضیح داده میشود :

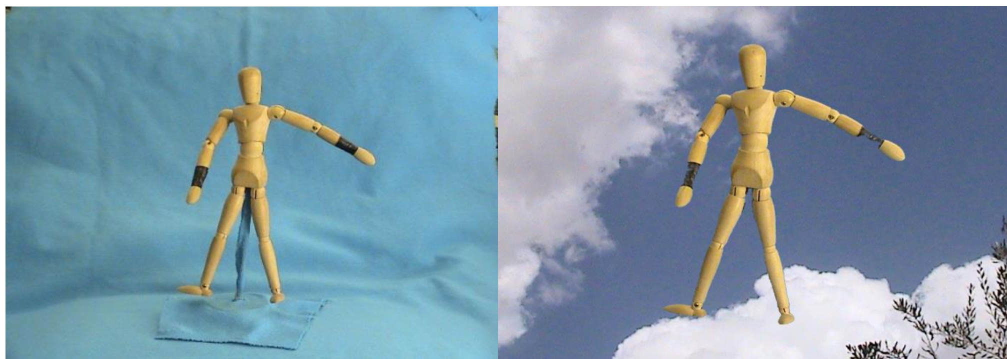
- دیزالو: محو تدریجی یک تصویر و همزمان پدیدار شدن تصویر بعدی

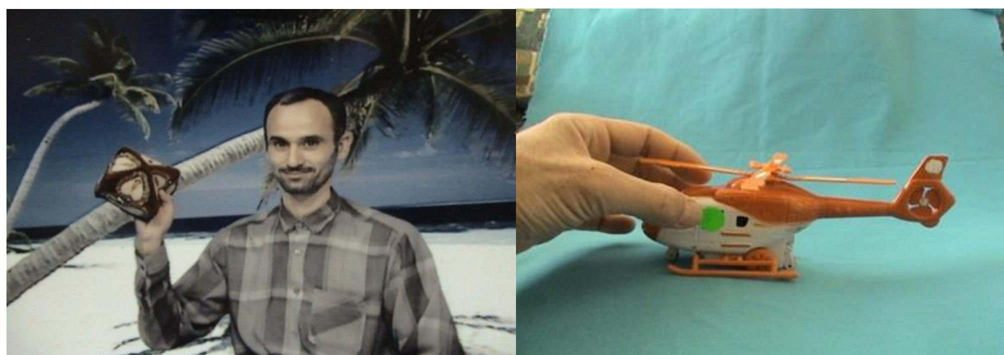
- وایپ (افکت) : نحوه انتقال یک تصویر به تصویر بعدی با شکل و شمائل هندسی خاصی.

-سوپرایمپوز: برهم نمائی صد در صد دو تصویر بطور همزمان.

مثل تصویر لانگ شات (نمای دور)از یک استادیوم ورزشی و همزمان اسامی ورزشکاران شرکت کننده در آن رشته ورزشی.

- کروماکی:اگر برش و جایگزینی تصویری جدید در محل های رنگی خاصی از تصویر اصلی انجام شود در واقع پدیده کروماکی محقق شده است.



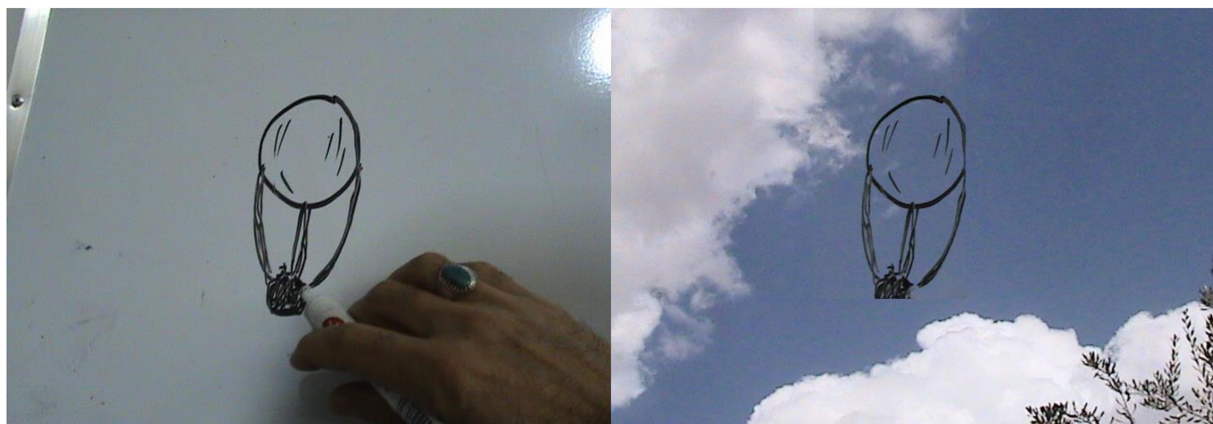


پدیده کروماکی در عکاسی و آتلیه ها هم کاربری دارد.









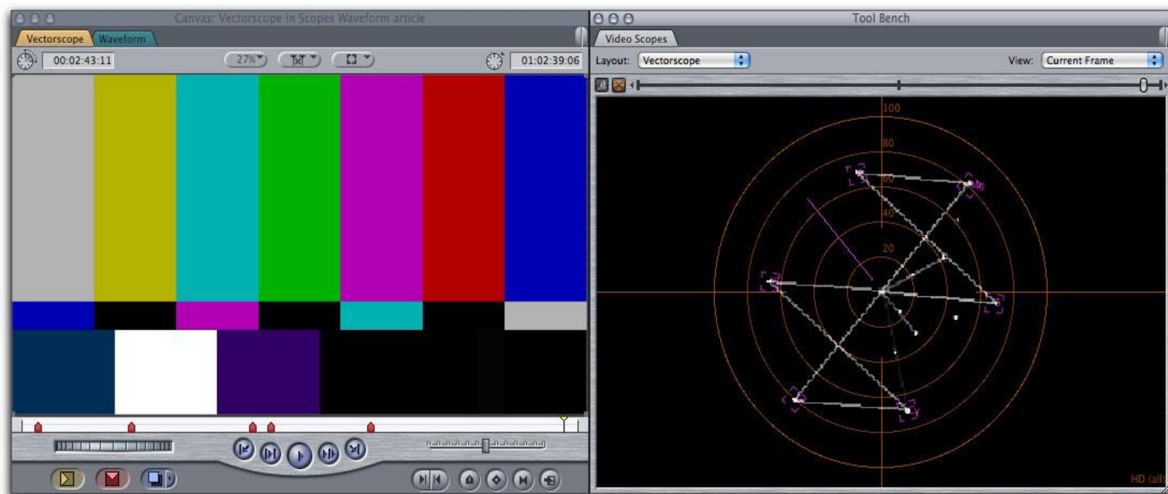
Luminance key (luma key)

- لومی نانس کی : اگر برش و جایگزینی تصویری جدید در میزان روشنائی از تصویر اصلی انجام شود در واقع پدیده لو می نانس کی محقق شده است.روی وایت برد یک بالون با ماژیک مشکی بکشید شما میتوانید تصویری دیگر که پن در آسمان آبی با لکه های آبی است را جایگزین سفیدی وایت برد کنید حاصل کار تدائی گر پرواز بالون در آسمان میشود. اگر دوست داشتید بالون شما از پشت ابرها رد شود " ابتدا تصویر بالون را لو می نانس کی کنید طوریکه تصویر

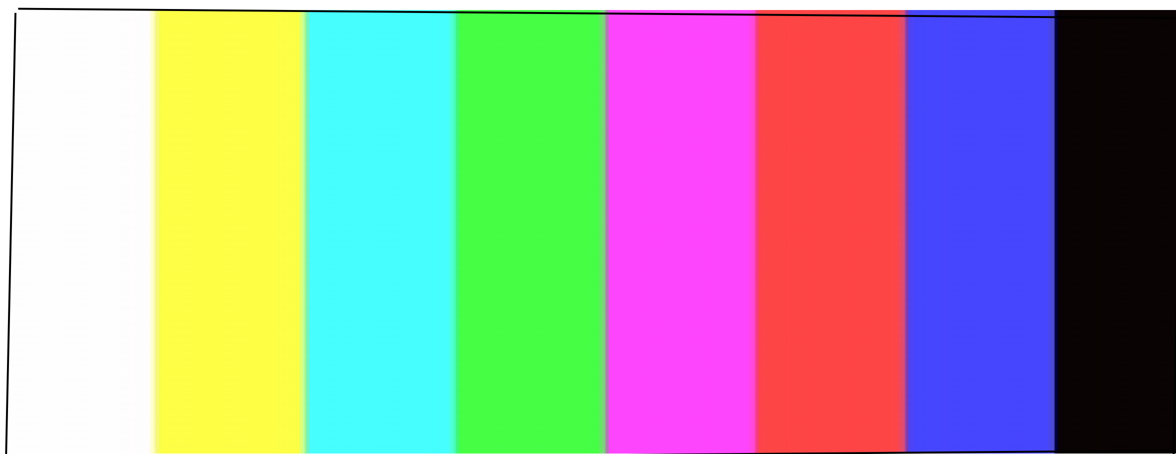
آسمان و ابر جایگزین محلهای روشن تصویر وایت برد و بالون گردد سپس حاصل کار را با همان تصویر آسمان آبی و ابر کروماکی آبی کنید . اجرای حالت دو بعدی دو پلان بالون و آسمان نیمه ابری در نرم افزارها (سیستم های تدوین غیرخطی) براحتی امکان پذیر است:



طریقه اجرا: شما به سه تراک ویدیویی نیاز خواهید داشت در تراک شماره یک کافیست پلان آسمان با لکه های ابر را قرار دهید سپس در تراک دوم پلان بالون با حرکت تیلت آپ قرار داده و از پوشه های ویدیو افکت (*Keying*) یا *key* امکان *luminance key* یا *Luma Key* را انتخاب و بر پلان تراک دوم اعمال مکنیم تا اینجای کار پرواز بالون در پیش زمینه ابرهست ولی با کپی پلان تراک یک و احضار *(Paste)* آن در تراک ماره سه و اعمال کروماکی روی آن وتنظیم در پنجره افکت کنترل شاهد پرواز بالون در پشت ابر ها



مشکی آبی قرمز ارغوانی سبز فیروزه ای زرد سفید



کاربردهای کالربار و ضرورت استفاده از آن :

-اولین سیگنال ویدیویی و صوتی که می بایستی به لحاظ رعایت استاندارد سازی شروع پروژه در ابتدای پروژه گنجانده شود،*Color Bars* و *Mil Hertz* می باشد نوار راه راه رنگی و صدایی با فرکانس هزار هرتز (مثل صدای سوت) که برای کالیبره نمودن نمایشگرهای لول صدا به لحاظ محک صحیح لول صدا در سنجنده های *v.umeter* و *p.p meter* مورد استفاده قرار میگیرد .

-برای اطمینان حاصل نمودن از سلامت تجهیزات ضبط و پخش و کاست ویدیویی که مشکلی نداشته باشند می توانیم از کالربار استفاده کنیم .که معمولا حدود یک دقیقه ای از منوی دوربین با انتخاب کالر بار آن را بر روی نوار کاست ضبط و سپس چک میکنند.

- بعنوان تفکیک دو برداشت در سرصحنه ضبط با دوربین نیز گاها بکار میرود.

-کالیبراسیون: جهت تنظیم کنتراست و روشنایی در دستگاههای نمایش گر تصویری (مانیتور ... تلویزیون ... ویزور...) از کالربار استفاده می نماییم. که با تنظیم آندو موجب ظهور هشت گام خاکستری میشویم.

ارتباط رنگها و درصد خاکستری آنها برای پیش القایی ماهیت فلاش بکها

برای صحنه های رنگی، سیستم حامل و شناسایی و احساس رنگ درچشم (سلولهای مخروطی) ۵۰درصد و سیستم شناسایی و وانتقال احساس سیاه و سفیدی صحنه (سلولهای استوانه ای) توسط سیناپس های مغز جدا جدا شناسایی و احساس مناسب را در مغز بوجود میاورند حالا اگر صحنه سیاه و سفید و یکسری خاکستری هایی با درصد متفاوت، در نظر گرفته شود تمامی احساس کنتراست و روشنایی توسط سلولهای استوانه ای منتقل میشوند پس بار اصلی را در وضعیت بی رنگی این سلولها بر عهده خواهند داشت یعنی ۱۰۰درصد بار انتقال احساس صحنه در حالات کنتراست و روشنایی المانهای موجود در صحنه که در وضعیت سیاه و سفید و خاکستری ها ، از خودشان را نشان میدهند ، میباشد.

در اکثر فلاش بک ها ما شاهد استفاده تدوینگران از وضعیت فیلتر های قهوه ای متمایل به قرمز(*sepia*) ، در کل صحنه های (مرور گذشته) هستیم . چنین وضعیتی بیانگر القای فلاش بک برای مخاطب عام را در پی دارد. و تنها برای تفکیک صحنه های زمان حال با صحنه های گذشته

در ذهن مخاطب جایگاه پیدا میکند بدون هیچ گونه پیش القا ی احساسی خاصی در ذهن و باور بیننده اثر . در اینجا اجازه دهید یک گریز کوتاه به مفاهیم چند نما برای تفهیم نظریه های بعدی در خصوص فلاش بک ، برای دوستان هنری داشته باشم. وضعیت لوانگل دوربین (برای بیان و انتقال پیش ذهنی مخاطب که موجب بزرگنمایی و بزرگ نشان دادن و با ابههت بودن شخصیت اثر کاربری پیدا میکند) و شات های انگل (که موجب انتقال حس کوچک نمایی و بعضا حس حقارت و کوچکی سوژه و ...) و آی لول دوربین (که برای بیان حالت خنثی و بدون قضاوت و عدم انتقال هیچ حسی بعنوان پیش انتتقال در مخاطب. و تنها واگذار نمودن به گفتگوهای شخصیتها و بده بستون های آنها و ...)

روشهای متفاوت رجوع به گذشته و ترفند های نمایش پلانهای مرور گذشته :

ضمن سیاه و سفید نمودن پلانهای فلاش بک ، و رعایت تمهیدات ذیل ، متناسب با طول زمان فلاش بک که در این روش میبایستی کاملا طولانی باشد، صحنه های آغازین فلاش بک را در طول یک تا دو دقیقه آرام آرام از سیاه وسفید بودن به وضعیت رنگی عادی باز میگردانیم و در صحنه های آخرین را که وصل به زمان حال میگردد ، آرام آرام به وضعیت سیاه و سفید بازگردانده و با اتصال به پلان در زمان حال ، داستان پیگیری میشود.(برای اتصال به زمان حال، متناسب با گونه اثر و حال و هوای داستان ، از واسط های تصویری گوناگونی ، استفاده میشود که در ذیل به بعضی از آنها اشاره برای تاتی تاتی هنری خواهیم داشت.) . (یکی از روشهای بازگشت رنگ و محو تدریجی رنگ صحنه های مرور گذشته ،اعمال پدیده عبور رنگ (*color pass*) در پوشه (*image control*) میباشد (*premiere*). بنابراین برای بالا بردن آستانه تحمل مخاطبین در دیدن صحنه های بسیار طولانی مرور گذشته ، بخصوص گونه های سریالی و بنا به نیاز گستردگی اتفاقات و نشان دادن لایه های رنگی بافت

زمانی گذشته ژانر اثر، بهتر است از این ترفند در تدوین استفاده کنیم (کالر پس). روش دوم برای سیاه و سفید نمودن و پدیدار شدن تدریجی رنگ پلانهای فلاش بک و بالعکس ، این است که در دو تراک ویدیویی تایم لاین نرم افزار تدوین در حالی که کپی همدیگر (به لحاظ پلان مورد نظر در فلاش بک) میباشند ، یکی را سیاه و سفید نموده و دیگری رنگی همان پلان ، در هم محو سازی تدریجی شوند (نقاط کی فریم اوپا سیتی *opacity*)

برای اتصال زمان حال به زمان گذشته ، سلیقه های متفاوتی اعمال میشود ، که متناسب با نوع اثر و حال و هوای درونی داستان ، اعمال میشود.در مواردی میتوان از صحنه گرفته شده، فوکوس و فلو شده صحنه زمان حال در ابتدای فلاش بک و درخاتمه از فلو به فوکوس شده صحنه زمان حال ، این پیوند را محقق ساخت. در این ترفند میتوان صدای آغازین رویداد فلاش بک را در صحنه فوکوس به فلو صحنه زمان حال ، لغزاند (*over lap*) در این لحظات برای تاکید بیشتر مراجعه به گذشته میتوانیم از جلوه صوتی اکو یا همان طنین پژواکی برای آغازین صدای فلاش بک استفاده نماییم. مسلما برای استفاده از این شیوه ، دقت کنید که زمان رویداد فلاش بک میبایستی خیلی کوتاه نباشد. در مواردی هم میتوانیم از فلاش سفید لحظه ای برای اتصال این دو زمان بهر ه مند شویم. مسلما بکارگیری این فلاش بهمراه افکت صوتی یا موسیقی آنی و لحظه ای مناسب موجب توجه بیشتر و تاکید بیشتر از سوی شما برای ذهن مخاطب میشود.و همچنین برای ادامه ریتم تند قبل از فلاش بک کاربری پیدا میکند. در این ترفند مسلما زمان فلاش بک کوتاه و کمتر از یک دقیقه ، و با ضرب آهنگ های تند صحنه ها طراحی میشوند .

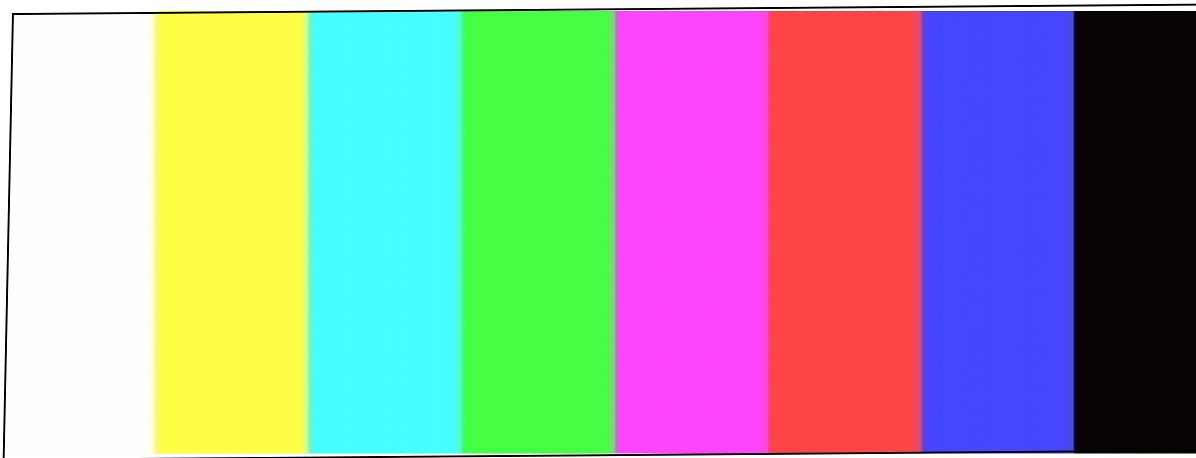
بار دیگر یادآور میشوم اگر در صحنه های مرور گذشته قصد القای پیش احساسی خاصی در ذهن مخاطب خاص ، مد نظر است ، اولین قدم در پیش تولید میبایستی برداشته شود و آن برای انتخاب

رنگ های المان های سوژه ، به لحاظ تشدید کنتراست اثر یا کاهش کنتراست صحنه در مقایسه با درجه روشنی و کم نوری ذاتی هر المان رنگی موجود در مقابل دوربین ، نسبت بهم در صحنه، به لحاظ تبدیل شدن آن صحنه ها در تدوین به انواع خاکستری با درجات متفاوت که متناسب با چیدمان آنها در صحنه، القا سرزندگی و امید و ناامیدی و توجه بیشتر و یا القا خاطره خوش یا تلخ و بی حوصله گی و یا بالا بردن آستانه صبر بیننده خاص و یا پایین آوردن آستانه صبر برای میل به دیدن بقیه پلانهای فلاش بک و... را تا حدودی محقق میسازد. در مواردی که زمان فلاش بک زیاد نیست (حداکثر دو دقیقه) ، می توان تصاویری را که مربوط به زمان گذشته هستند و موضوعی تلخ دارند، والقای و انتقال پیشاپیشی احساس وقوع رویداد تلخ ، در ذهن بیننده مد نظر است را با انتخاب رنگ سوژه ها و المان ها در کنار هم با وضعیت چیدمان کم کنتراست (استفاده از رنگهای همجوار کالر بار)، که مبین چنین القایی میباشد ، انتخاب و در تدوین ضمن سیاه و سفید نمودن آن صحنه ها ، به این منظور تا حدودی نائی شد . در حالی که با وضعیت فیلتر سپیا... اعمال شده در تدوین یکدست بودن کنتراست و تبلور رنگی یکدست در کل صحنه ها تنها موجب تفکیک پلانهای زمان حال و پلانهای مرور گذشته در ذهن مخاطیبن عام ، خواهیم شد .

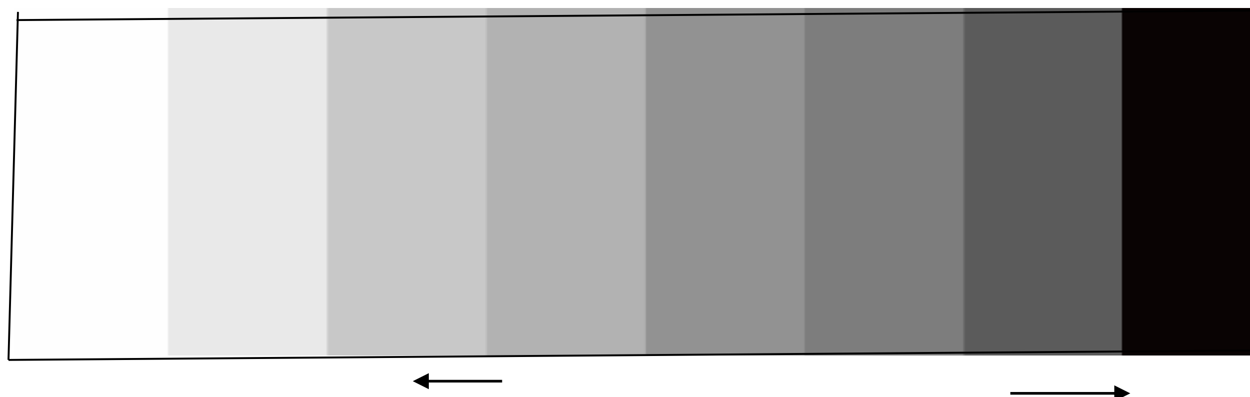
مثلاً در پس زمینه المانهای رنگ آبی (مثل پیراهن آبی) ، برای رنگ دکمه های پیراهن از رنگ زرد استفاده شود، در تدوین پس از سیاه و سفید نمودن آن پلانها بعنوان فلاش بک ، شما شاهد کنتراست زیاد و روشنایی کم به لحاظ تم مایه و هیوی رنگ زرد در پس زمینه آبی خواهید شد ، اثر دوست داشتنی و قابل تحملی در دیدن صحنه های بعدی در بیننده بوجود میاورد .. و آستانه صبر و تحمل مخاطب خاص را در پیگیری بقیه پلانها بالا برده و چنین چیدمانی به لحاظ درجه کنتراست و روشنایی برای القاء خاطره خوش و به یاد ماندنی در ذهن مخاطب کودک و نوجوان کاربری پیدا میکند. در همین

مثال اگر مخاطب اثر بزرگسالان هستند دکمه بایستی سفید باشد . ، در تدوین پس از اعمال سیاه و سفیدی نماهای مربوط به مرور گذشته ، تمامی المانهای رنگی تبدیل به درجات خاکستری شده و درصد خاکستری و روشنایی آنها برمیگردد به نوع رنگی که عمدا در مرحله تولید اثر انتخاب کرده اید.در واقع خاکستری هایی که در کنار هم و یا در پیش زمینه و پس زمینه همدیگر موجب کم کنتراست جلوه دادن صحنه شده اند ، القاء بی حوصلگی و عدم کشش در پیگیری پلانهای بعدی را در وجودتان ،تقویت میکند.و تا حدودی مناسب بیان احساس خاطره تلخ و ناامیدی و تلخی و مردگی وکم جون بودن در گذشته شخصیت مد نظر را در بیننده بوجود خواهد آورد. و نوعی همزادپنداری مشترک را در مخاطبین خاص پیشاپیش، بوجود میاورد.

بار دیگر تاکید میکنیم اگر صرفا میخواهید القای رویدادهای گذشته در ذهن مخاطب عام را بوجود بیاورید، و باور ذهنی مخاطب را تنها به نتیجه واکنشهای شخصیتها نسبت بهم واگذارید، بهتر است از فیلترهای قهوه ای متمایل به قرمز (*sepia*)در نظر گرفته شده و مدلهای مرسوم استفاده کنید. و دیگر نگران تنوع رنگهای موجود در صحنه های مرور گذشته نباشید ، چرا که با پوشش فیلتر رنگی خاص این منظور (سپیا)، کل صحنه ها در یک طیف رنگی قرار گرفته و سینوپس های عصبی مغز واکنشی فعال و تحرکی اثر گذار در لایه لایه رنگهای واقعی، مخفی شده در پوشش رنگی کلی صحنه ، نخواهند داشت . و بطور یکپارچه هر در سلولهای استوانه ای و مخروطی چشم با احساس انتقالی ثابت و یکنواخت عمل مینمایند و ذهن مخاطب بیشتر در گیر کنشها و واکنشهای عملی و دیالوگی، شخصیتها میشود. و با این ترفند فقط موجب تشخیص و تفکیک پلانهای زمان حال با زمان گذشته در ذهن مخاطب عام شده ایم .



سفید	زرد	فیروزه ای	سبز	ارغوانی	قرمز	آبی	سیاه



به سمت طیف های سمت راست کنتراست گام ها زیاد میشوند و به سمت چپ بالعکس.در خصوص روشنائی هرچه به سمت طیف های راست سیر کنیم مقدار روشنائی کمتر و هر چه به سمت طیف های راست سیر کنیم مقدار روشنائی رنگها بیشترمیشود . - جهت استاندار د سازی جهانی : لازم است در ابتدای هر پروژه سیگنال کالربار و صدای میل هرتز (بیب)

لحاظ شود از نظر استاندارد جهانی که همه ی تدوینگران ملزم به رعایت آن هستند.چه بسا فیلم هایی که در جشنوارهای خارجی راه یافته ولی بدلیل رعایت ننمودن این نکته از دور مسابقه قبل ار داوری شدن حذف شده اند (مثلا اگر سکانس اولیه فیلم با یک سکانس سیاه و سفید شروع شد و شما کالربار را نهادینه کرده باشید قبل از پروژه، هیئت دواران بدنبال اشکال عدم رنگ در سیستم های بازبینی خودشان نخواهند بود.) این فاکتور شامل *Mil Hertz* یا بیب یا سوت نیز می شود قبلاً به مدت زمان ۱ دقیقه روی کالربار صدای سوت هزار هرتز الزامی بود ولی در حال حاضر بدلیل آزار دهنده بودن سوت برای گوش میتوانید صدای یک بیب کوتاه را قراردهید. در اینجا نیز اگر شروع اثر با سکوت همراه بود هیئت داوران به دنبال اشکال در سیستم صوتی خودشان نخواهند بود.چرا که شما قبل از شروع پروژه صدای بیب را نهادینه کرده اید.

در پریمیرها(*FILE→ NEW→ BARS & TON)*

استفاده از *Universal Counting Leader* (شمارنده معکوس پیشرو) قبل از شروع پروژه وبعد از کالربار وصل هرتز ضروری است زیرا این کار بدین جهت است که نقطه کیو یا نقطه سینک برای پخش مشخص باشد شمارنده معکوس را روی عدد ۳ ثانیه قرار میدهند.با این عمل در اتاق فرمان کارگردان ۳ ثانیه فرصت دارد آغاز پروژه را به نمایش در آورد یعنی دقیقا از سر سیاهی مطلق ، اثر برای مخاطب قابل دیدن است. دستور فرمان:

FILE→ NEW→ UNIVERSAL COUTING LEADER

-جهت تفکیک پلا ن ها در راش های برنامه ها : از کالربا به جای فاصله انداختن بین پلان هایی که بدلیل شرایط تصویر برداری در یک روز رج زده شده ولی ترتیب و ارتباط داستانی با هم در یک جا را ندارند استفاده می نمایند و یا به منظور خاصی قرار است تفکیک شده باشند.

- *Plug in cd*

بطور کلی هر نرم افزاری که قدیمی می شود اگر کارخانه سازنده معتبر باشد *CD* هایی تحت عنوان *Plug in* در دسترس کاربر (*User*) قرار داده تا به عنوان امکانات جانبی تکمیلی قابل نصب در نرم افزار قدیمی ایفای نقش کند، که قبلاً توضیح داده شده است .

یادآوری کنم که برای انتقال صدا و تصویر با فرم آنالوگ (خروجی کمپوزیت یک دوربین ویدیویی یا دستگاه *V.T.R*)به سیستم و کیس تدوینی که کارت کپچر آن فاقد ورودی پورت آنالوگ باشد " میتوانید یک دوربین را بعنوان مبدل قرار داده و در منوی دوربین *AV to DV* را فعال نموده و با اتصال سیگنال آنالوگ به ورودی دوربین و همزمان در پورت ۱۳۹۴دوربین (*I link=fire wire*)بصورت سیگنال دیجیتالی تبدیل شده آماده انتقال به سیستم و هارد تدوین میباشد.

Transition-:

ترانزیشن در نرم افزار های تدوین در واقع نحوه انتقال یک نما به نمای بعدی مثل دیزالو، میباشد.

۱- *Video Effect* **دو محور وظیفه ای و استاندارد را بر عهده دارد.**

الف)عملکرد به صورت *Corrective* (اصلاح گری یا روتوش) صحنه ها

ب)عملکرد به صورت *Effective* (جلوه ای یا اعمال جلوه های بصری) بر روی صحنه ها برای مثال در مورد عملکرد اول می توان به امکاناتی نظیر تنظیمات روشنایی و کنتراست و تنظیم وایت بالانس و ..... تحت عنوان *Adjustments* اشاره نمود.

اگر دو دوربین از دو کارخانه متفاوت در حین ضبط سر صحنه داشته باشیم مسلم است که از نظر کیفیت رنگ نور و تصویر با هم تفاوت هایی دارند و تدوینگر می تواند با استفاده از خاصیت *Corrective* پالت ویدیو افکت، کیفیت تصویر پلان دو دوربین را به هم نزدیک کند یا اصطلاحاً با همدیگر مچ کند که مستلزم گرفتن یک شات مشترک سر صحنه با هر دو دوربین می باشد در غیر این صورت وقت بیشتری را برای مچ نمودن آنها بایستی صرف کند.

در مورد عملکرد دوم یا *Effective* برای مثال، افکت هایی نظیر لیزر برای اسلحه و شلیک و صاعقه و لنز فلر(هاله نوری) و ..... را روی پروژه متناسب با روند قصه اعمال نمود.

Effect Video →Render→ lighting , lens Flare

و یا در ورژن هاتی دیگر در پوشه (جنریت) که این دو جلوه در کنار جلوه های دیگر پیش بینی شده.

- *Cursor*– نشانه گر مربوط به حرکات موس (مکان نما در نمایشگرهای تصویری منبعث از سیستم های کامپیوتری)
- – *Time ruler* – خط کش زمان – در تایم لاین های نرم افزارها موجب نمایش محتوای فایل ها میشود.

– *Motion* :کوچک و بزرگ نمودن تصاویر ، چرخانیدن ، جا به جا نمودن در یک کادر را تحت عنوان *Motion* در *Premiere* ها تعریف کرده اند که در بعضی نرم افزارها تحت عنوان لای اوتر مطرح شده اند مثل *Edius* بعنوان *Lay outer* که بصورت جامع تر عمل می کند. (امکاناتی نظیر برش دادن تصویر از بالا یا پایین یا چپ یا از راست یا از چهار طرف و تعریف نمودن رنگی خاص در بکگراند و چرخش تصویر و کوچک و بزرگ نمودن تصویر و سه بعدی یا دو بعدی جلوه دادن پلانها ، با مختصات کی فریمی دلخواه و ...در پنجره تنظیمات آن پیش بینی شده است .)

- *Trans Parrency*:

امکاناتی نظیر برش ها و جایگزین نمودن تصاویر جدید در محل های خاصی از تصاویر دیگر تحت عنوان *Trans Parrency* (شفافیت و شفافیت زدایی) می باشد، این امکانات در نرم افزار های جدید تحت عناوین *Key-keying-keyer* و یا مستقیماً تحت عنوان *Choromaky* و *Key* و *Luminance key* تعیین و پیش بینی شده است . که به صورت جایگزینی پلانی جدید در مکانهای رنگی مورد نظر در پلان اصلی (*chroma key*) و یا جایگزینی در نقاط میزان روشنایی و یا نقاط سیاهی پلان مورد نظر نقش ایفا میکند .(*alpha chnnal-- luminanc key*)

نکته : برای تغییر سرعت پلان ها به لحاظ فریم در ثانیه از گزینۀ *Speed* پس از کلیک راست نمودن و تغیر دادن عدد استاندارد نرخ ۱۰۰ می توانید استفاده کنید اگر *Slow* مد نظر است عدد زیر صد را اعمال می کنیم مثلاً ۵۰ و اگر قرار است *Fast motion* شود عدد بالای ۱۰۰ مثل ۲۰۰ یا ۳۰۰ و ... را اعمال می کنیم اگر *Reverse* شدن مد نظر است علامت (-) منفی را قبل از عدد و در بعضی نرم افزارها گزینۀ *Reverse* یا *Back Ward* را انتخاب کنید.

- پردازش های *Rendering* و- *Real Time*

در سیستم های کامپیوتری *Real Time* پس از اعمال *Transition* ها بلافاصله بدون اینکه وقتی را از ما بگیرد عیناً ترانزیشن ها را به ما نشان میدهد و برای خروجی گیری همزمان آماده می شود و لازم به فشرده سازی و صرف زمان نیست.ولی اگر سیستم ما پس از اعمال ترانزیشن ها زمانی را صرف فشرده سازی صدا و تصویر سازد بطوریکه خروجی قابل قبولی را آماده سازد این سیستم *Real Time* نمی باشد و *Rendering* است و نیاز به *Render* کردن نواحی مورد استفاده برای

اعمال ترانزیشن ها وتغییرات خاص در صدا وتصویر درتایم لاین دارد . بلادرنگ معادل فارسی (ریئل تایم) می باشد.





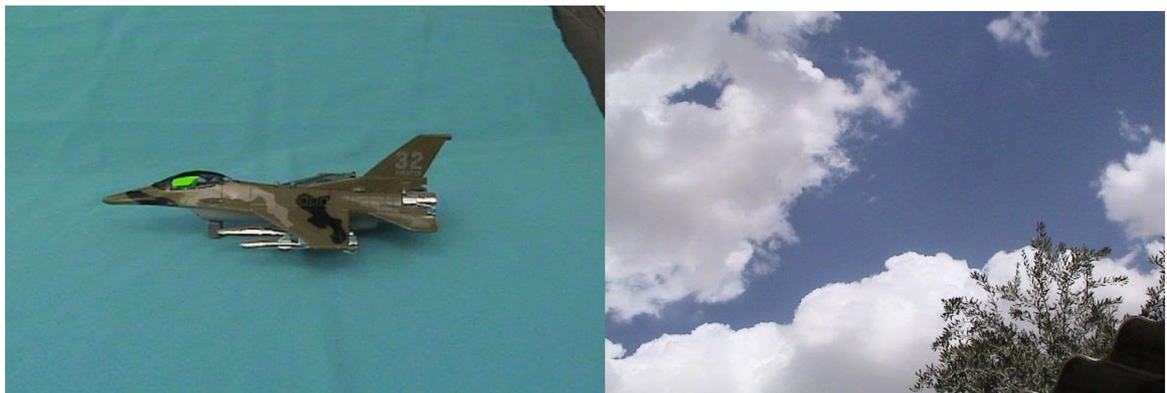
Luminance key (luma key)

- لومی نانس کی : اگر برش و جایگزینی تصویری جدید در میزان روشنائی از تصویر اصلی انجام شود در واقع پدیده لو می نانس کی محقق شده است. پیشتر در همین کتاب نحوه اجرای مختلف آنرا توضیح داده ام و حاصلش در شکل های ذیل رخ نما شده است.



پس:

هر گاه برش و جایگزینی تصویری جدید در میزان روشنایی تصویر اصلی انجام شود در واقع پدیده *Luminance Key* **محقق شده است . مثالی دیگر: در یک صفحه سفید نوشته می شود "کبوتر" و در بک گراند هم تصویر کبوتری می بینیم که به پرواز در می آید یعنی در محل های روشن و سفیدی ورقه صحنه کبوتر جایگزین می شود و یا متن شعری نوشته می شود و هر جا روشن است تصویر جدید ی جایگزین آن می شود که تناسب بامحتوی شعر می تواند داشته باشد**





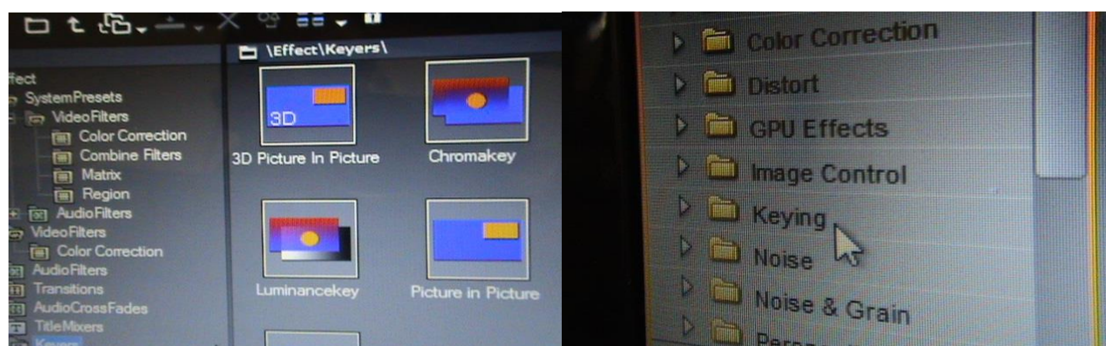
-کروماکی *Choroma key* :

به آن کلید فام رنگی و یا کلید رنگ هم گفته می شود .هرگاه برش و جایگزینی تصویری جدید در محل های رنگی خاصی از صحنه اصلی مثل آبی انجام شود در واقع پدیده کروماکی شکل گرفته است .به شرط آنکه در سوژه رنگ مشابه پارچه کروماکی (مثل همان آبی) وجود نداشته باشد مگر برای ساخت جلوه های خاص و ویژه (مثلاً بخواهیم پاهایی را بدون نشان دادن بالاتنه در حال راه رفتن نمایش دهیم .سوژه باید بالاتنه آبی داشته باشد و شلوار به رنگی غیر از رنگ آبی بالاتنه ، به تن داشته باشد.)بنابراین باید دانست که رنگ پرده کروماکی باید متفاوت از رنگ های موجود در سوژه باشد نه اینکه حتماً به رنگ آبی باشد.

در صنعت سینما از آنجاییکه داروهای لابراتواری و حساسیت نگاتیوها برای برش و حذف رنگ آبی آمادگی بهتری دارند لذا در صحنه های کروماکی سینمایی از پرده رنگ آبی در جلوی دوربین سینمایی (نه ویدیویی) استفاده میشود تا کیفیت کروماکی بهتر از آب در آید. ولی برای صنعت تلویزیونی و ویدیویی از پرده به رنگ سبز میتوان استفاده نمود مگر بنا به ضرورت و وجود رنگ سبز در صحنه اصلی که قرار است کروماکی شود.که در اینصورت از رنگ آبی استفاده میشود .

کرومات : سیستمی دیگر برای حذف یک رنگ و آماده سازی برای جایگزین نمودن تصویری دیگر.

پرده ای خاکستری و متشکل از میلیونها کریستال حساس که با نور فرکانسی *(LED)* های آبی یا سبز موجود بر روی رینگ پیش بینی شده در جلوی لنز دوربین واکنش رنگی از خود نشان داده و در تدوین بدون مشکل برش میخورد . در این سیستم دیگر مشکل یکدست نبودن نور منتفی است.





پنجره های نرم افزار ادیوس ومحل پوشه کروماکی



پنجره های نرم افزار پریمیرپرو۲-- محل پوشه کروماکی

این امکان در پریمیر ها *Premiere* تحت عنوان *Keying* یا *Key* و در *Edius* ها تحت عنوان *Keyer* مطرح می باشد.

برای دسترسی به امکانات نرم افزارها با اعمال کلید های میانبر نیز می توانیم به حین اهداف نائل شویم مثلاً هر دکمۀ روی کی برد *L, K , J* , که *K* برای توقف نمایش و *L* برای نمایش با دور و سرعت عادی(*Play*) ودو و سه بار زدن آن موجب نمایش با سرعت های بیشتر و(*FF*) و *J* برای نمایش معکوس و برگشت *(Rewind)* و دو و سه بار زدن این تگمه موجب حرکت سریع و سرعتر و بازگشت به ابتدای پروژه میشود.

اگر در بک گراند تیتراژ که مشکی می باشد تصویری جایگزین کنیم در واقع *Alpha* نموده ایم و از این گزینه استفاده می کنیم که در بیشتر نرم افزارها اگر تراک ویدیویی مربوط به تایتل (*Tittle*) را در تراک بالا قرار دهیم شاهد آزمون آن نوشته تایتل روی تصویر تراک زیرین تایم لاین خواهیم بود.

۱۰- *Matte* نمودن + کروماکی

برای کروماکی های خاص که منجر به ساخت جلوه های ویژه می شود روش های متفاوتی وجود دارد فرض کنید در جاده ای سه اتومبیل در حال گذر هستند و قرار است با تمهیدی اتومبیل وسط راغیب کنیم جهت اینکار لازم است :

الف) در هنگام فیلمبرداری سر صحنه یکبار صحنه ای را که هر سه ماشین در حال حرکت هستند را تصویر برداری کنیم و یکبار هم بدون تغییر شات دوربین و لزوماً از همان زاویه صحنه خالی از اتومبیل ها را تصویر برداری کنیم و سپس در *Time Line* قرار داده و از این گزینه ها استفاده نماییم:

File→New→color Mattee

ب) یک ماسک رنگی مثل آبی را انتخاب کرده و حالا با قرار دادن یک ماسک مستطیل به اندازه ماشین وسطی که قرار است غیب شود *Motion* می کنیم.(همزمان بصورت *Key Frame* روی آن حرکت می دهیم ، در نهایت حاصل کار را با پلان خالی از اتومبیل که قبلاً گرفته ایم کروماکی می کنیم .

- حرکت معکوس : *Reverse*

- چرا ما سراغ جلوه های ویژه می رویم ؟ یا برای صرف جویی در بودجه است، یا برای جلوگیری از به خطر افتادن جان بازیگر یا برای صرف جویی در وقت است یا برای دسترسی به صحنه های دور از ذهن می باشد و یا......

یکی از راه های ساخت جلوه ویژه استفاده از ریورس کردن نرخ سرعت پخش فریم ها میباشد.

- یک مثال بزنیم که جان بازیگر به خطر نیفتد ؟ ماشین که دنده عقب *Reverse* حرکت ریوس میرود وبازیگر از روی کاپوت ماشین بلند میشود و باحالت عادی عقب می رود . یا یک چاقو که می خواهیم بزنیم به درخت:اول بازیگردر کنار درخت خم شده وچاقو را با یک نخ نا مرئی به درخت وصل کرده بعد سوژه که سر را بالا می آورد چاقواز درخت بوسیله نخ نامرئی بیرون کشیده می شود بعد این صحنه را در نرم افزار ریوس می کنند وبعد ازآن تصویر چند درخت را سویچ پن می گیریم. بعد آن چاقورا درپرده کروماکی می کنیم یعنی سوئیچ پن دربک گراند چاقو قرار می گیرد تداعی می شودکه چاقو در حال حرکت و گذشتن از مسیر درختان می باشد.

برای ایجاد اعجازبا حرکت ریوس :(با دو مثال) شئی سنگین توسط یک بچه که از پایین به بالای آپارتمان پرتاب میشود ویا عینک با نخ گردنی که با اشاره ای سر ناگهان بر روی چشمان سوژه قرار میگیرد.

مثالی دیگر: گلبرگهای رنگارنگی که بر روی نوشته ای (نام یک برنامه) پرتاب میشوند و کاملا روی صفحه را میپوشانند در تدوین حرکت نرخ سرعت پخش را ریورس مکنیم (تداعی میشود که تک تک گلبرگهای رنگی به آسمان پرواز میکنند و نام برنامه مشهود میشود .   یه مثال جالب دیگه: صحنه نهایی که مشاهده میکنید، شامل پریدن فردی از بین دونفر مهاجم به بالای درخت میباشد که در واقع سر صحنه ، بازیگر اصلی از با لای درخت به پایین میپرد و دونفر مهاجم همزمان با عکس العمل مناسب عقب عقبکی میدوند و از درخت دور میشوند....

- (لنز فلر):(هاله نوری)*Lens Flare*

هاله نوری سفید و رنگی که برای کارهای سورئال معنا گرا بیشتر استفاده می شود ... بارها برای پوشش صورت شخصیت های مقدس ادیان از این پدیده استفاده شده و متناسب با حرکت شخصیت "لنزفلر را توسط نقاط کی فریم



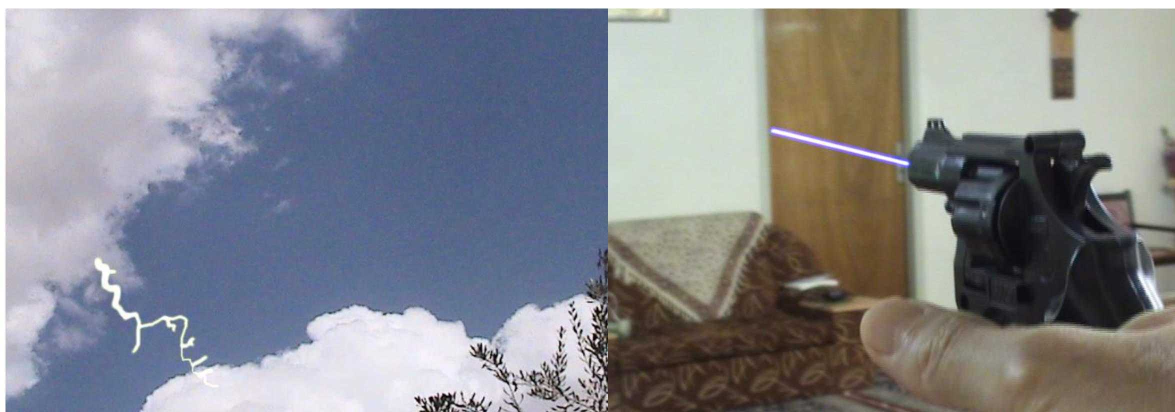
جابجا میکنیم تا هماهنگی حرکت بدست آید. پرده توری پنجره ای با وزش باد متحرک میشود و نوری از بیرون وارد اطاق شده و ضمن کوچک شدن در درون غنچه گل سرخ گلدان محو میشود و

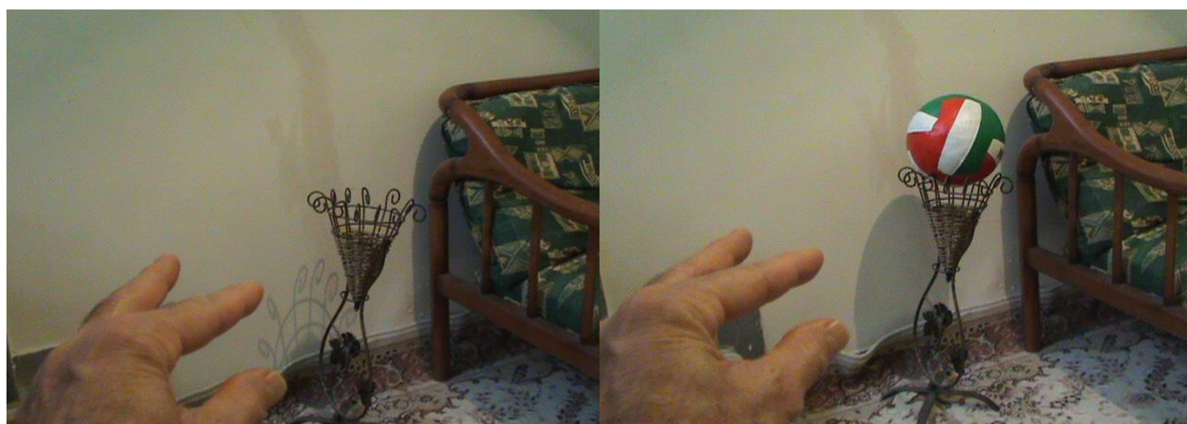
گل سرخ از وضعیت غنچه به گل کاملا باز تغییر حالت میدهد. صحنه باز شدن غنچه را با استفاده از امکان ضبط فواصلی دوربین (*interval rec*) تهیه کنید(حداقل ۷۲ساعت)بطور طبیعی طول میکشد تا غنچه گل باز شود با این امکان دوربین که برای ضبط هریک ساعت یک فریم تنظیم میکنید حاصل کار بصورت ۷۲فریم در میآید . ایجاد شرایط نوری مناسب و عدم استفاده از باطری را مد نظر داشته باشید. برای باور پذیری مخاطب (اینکه نور هاله ای در محل اعمال شده وجود دارد) میتوانید زاویه دوربین را طوری انتخاب کنید که مسیر نور هاله ای با المانی (ستون منزل)متقاطع شده و نور لحظه ای ناپدید و تداعی رد شدن آن از پشت ستون را مینماید.... پدیدۀ *Lighting* (صاعقه و لیزر) نیز در همسایگی *Lens Flare* می باشد.

برای دسترسی به جلوه لنز فلر در نرم افزار پریمیر سی اس پنج و شش (*premiere C S 5*) در پوشه *GENERAT*جستجو کنید. در ورژن های پایین تر در پوشه رندر (*RENDER*) موفق به یافتنش خواهید شد . معمولا در همسایگی این جلوه شما میتوانید به جلوه لایتینگ (*LIGHTING*) هم دسترسی داشته باشید.

با تغییر تنظیمات جلوه صاعقه در پنجره افکت کنترل میتوانیم به جلوه های جدیدی دست یابیم.

طراحی انواع جلوه های لیزری با رنگهای متفاوت و تغییر در قطر لیزر وپوشش از دهانه اسلحه تا هدف و همچنین برای نشان دادن مسیر اشعه های ماون قرمز در صحنه های شب میتوانیم بهره مند شویم. همچنین با افزایش تعداد شاخه های اشعه ها و تنظیم آنها در نوک انگشتان جادوگر قصه و هدایت اشعه ها به سمت و سوی هدف جلوه های زیبایی را خلق نمود...





برای غیب کردن اشیائ و المانها و سوژه ها میتوانید از پدیده *stop motion* یا *(stop camera)*

در صحنه با دوربین بدون اینکه کادر را تغییر دهید در دو وضعیت با سوژه (توپ) و بدون

سوژه ضبط را ادامه دهید و در نرم افزارهای تدوین مثل پریمیر در قسمت *Video effects* -

***render* اعمال جلوه لایتینگ به تعداد اشعه های مورد نظر" فاصله زمانی بین حضور سوژه و**

عدم حضور سوژه را توسط اشعه ها از نوک انگشتان به عنوان نقاط شروع(*start point*) و

اصابت آنها به سوژه بعنوان نقاط خاتمه (*end point*)را طراحی نمایید. حاصل کار چنین مینماید

که با اصابت اشعه های ساطع شده از انگشتان به توپ " غیب شدن سوژه (توپ) را در پی

خواهد داشت .انتخاب مناسب افکتهای صوتی برای انتشار اشعه ها و ناپدید شدن سوژه به زیبایی کار خواهد افزود...



نمونه یک جلوه از استفاده از لایتینگ که در پنجره کنترل افکت آنرا بصورت خط مستقیم لیزی در میاوریم.که در این پلان بعنوان سنسور نوری لیزری امنیتی مورد استفاده قرار گرفته است.



برای دور قاب های گوناگون مثل تابلو سر درها و لبه های ساختمانها در موقعیت پلانی شب و ...بعنوان تزیین نوری لیزری میتوان از این جلوه (*lighting*) تجارب جالبی بدست آورید.

کار بری های کالر مت (*color mattee*):

با اجرای فرمان (file--> new--> color mattee) دسترسی به تصویر یکدست رنگی فراهم میشود . که بنا به نیاز زیبایی شناسی تدوین نوع رنگ را انتخاب و در تراک پنجره تایم لاین منتقل میکنید. چند مورد از استفاده های متفاوت آن را بعنوان تاتی تاتی اولیه برایتان یاد آور میشوم باشد که در مراحل بعدی از علم و هنر و تجربیات سایر اساتید بهره های مفید تکمیلی را ببرید.

بعنوان فلاش رنگی تصویری سریع و کوتاه در بین پروژه بطوریکه اگر موضوع برنامه در قالب شادی و سرور میباشد همگاه با ضرب آهنگ موسیقی "رنگ کالر متها را تغییر دهید و بر انتقال شادی خواهید افزود.ابتدا و انتهای تصویر کالر مت را حتما محوسازی کنید(*opacity*).

بعنوان فلاش تصویری واسط بین صحنه نمای درشت زمان حال یک شخصیت برنامه وصحنه مرور گذشته در ذهن ایشان (*flash back*). از کالر مت نواحی سفید میتوانیم استفاده کنیم

بعنوان بیان حال و هوای درونی شخصیت اصلی مثلا برای بیان ناامیدی و دلسردی و دنیای یخ زده میتوانیم از کالرمت آبی استفاده و در پلانهای شخصیت اصلی فیلتر نماییم (حداقل*opacity %15*)

بعنوان توصیف وضعیت روحی و روانی و گذر چند دوره متفاوت روحی و روانی شخصیتهای اثر در صورت نیاز تدوین " که بصورت فیداین و فیداوت (کالر مت) در ابتدا و انتهای دوران مورد نظر همگون.برای نشان دادن پایان هر دوره وشروع دوران جدید شایسته است با بکارگیری فید اوت و فیداین سیاهی (*BLACK VIDEO*) در پایان و شروع پلانهای دو دوره " این احساس را به مخاطبین القائ کنیم. مثلا برای بیان و القائ دوران طلایی و سرمستی دو ذوج مرتبط در برنامه "فید این و فید اوت های این دوران میتواند با استفاده از کالرمت های پر کنتراست و کم نور (ارغوانی برای

موضوعات پر اکشن و مهیج و ورزشی – و برای موضوعات معناگرا و سورئال از کالرمت نواحی سبز نهادینه شود وبرای دوران قهر و جدایی شخصیت ها از فیداوت و فیداین های های نواحی آبی سرد از نواحی کالرمت آبی استفاده بشود.

بعنوان پوشش سوژه در ساخت جلوه های ویژه: کاری که بارها برای هنرجویان به اجرا در آورده ام را بعنوان مثال مطرح میکنم:پلانی شامل رد شدن سه ماشین سواری در نمای دور (لانگ شات) و پلانی شامل همان محیط بدون ماشین ها و از همان زاویه(وضعیت دوربین ثابت) . حال قرار است یکی از ماشین ها مثلا ماشین وسطی را در لحظه ای خاص ناپدید کنیم.میتوانیم برای تهیه این جلوه ویژه ابتدا در تایم لاین نرم افزار در یک تراک ویدیویی صحنه جاده با ماشینها را قرار داده و در تراک بالایی آن یک کالر مت رنگی (که در صحنه اصلی وجود نداشته باشد) انتخاب کرده و با تغییر ابعاد آن به اندازه پوشش ماشین وسطی و متحرک سازی ماسک آماده شده توسط(*motion*) در نرم افزارهای پرمیر و یا(*layouter*) در نرم افزارهای ادیوس و اکسپورت گیری این عملیات و یک لایه و

تراک شدن آنرا کروماکی میکنیم با پلان جاده بدون ماشینها. شما میتوانید بجای ماشینها از چند بازیگر که در حال راه رفتن با فاصله در هستند با روش توضیح داده شده یکی از آنها را غیب کنید دقت کنید عکس العمل دو بازیگر دیگر در لحظه مورد نظر مناسب باشد تا به اعجاز آن بیافزایید.

در موارد تهیه این طیف جلوه میتوانید از افکت ۱۶نقطه در نرم افزارها بهره جویید.

کالرمت نواحی سفید

- بعنوان نشان دادن عروج و وصل به پاکی و سپیدی . صحنه از دنیا رفتن شخصیت مثبت قصه و به آرامی محو شدن نمای درشت وی در سفیدی مطلق و بعضا بعنوان صحنه واسط پلان ارتباطی سوژه ماورائی با سوژه زمینی .

مطالبی تاتی تاتی گونه برای حوزه های متفاوت فیلم سازی

فرم- در واقع میتوان گفت ظرفی است که برای ارائه محتوی از آن استفاده میشود.

ژانر یا گونه – شیوهایی برای سازماندهی آثار سینمایی است که با الگوهای شناخته شده تناسب دارد.(مثل ژانر وسترن – ژانر جاسوسی – ژانر علمی و تخیلی- ملودرام- اکشن – کمدی – موزیکال- وحشت – جنایی - مستند و ...). ویژگی های ژانر : - ژانرها هم میتوانند منقرض شوند یا متحول شوند یا هم پوشانی کنند – ژانرها میتوانند متاثر از جامعه باشند – توقعات تماشاگران در بروز ژانرها دخیل هست . -

سبک – به مجموعه تکنیک هایی که بعنوان نحوه ی روایت گری، درون فرم بکار میرود ، ، سبک گفته میشود . در واقع با استفاده از این تکنیک ها آثارهنرمند به هم مرتبط میشوند . برای تشخیص اینکه تکنیکها در بستر روایتگری اثر درست و بجا استفاده شده یا خیر ، میتوانیم تصور کنیم اگر این تکنیکها را حذف کنیم چه احساسی به ما دست میدهد آیا چیزی را از دست میدهیم؟ و آیا با بکار گیری تکنیکی دیگر تاثیر بهتری را خواهید؟ دو نمونه : طناب از هیچکاک . تکنیک آن حذف شود بی تاثیر خواهد شد یعنی تکنیک این فیلم موجب جذب میشود. بادکنک قرمز از آلبرت لاموریس ۱۹۵۶ که با انتخاب رنگ قرمز شور و هیجان و عشق و تحرک و چشم ها را بخود معطوف میدارد و در نهایت این عشق موجب ارتقائ انسان میشود. در بعضی آثار با حذف این تکنیکها هیچ تاثیری در باور و فهم و درک مخاطب ایجاد نمیشود . و احساس میشود کاری زیادی

بوده و یا آنقدر از تکنیکهای تکراری در طول اثر استفاده شده که از فرم اثر بیرون میزند و تاثیر منفی در مخاطب ایجاد میکند نمونه بارز آنرا میتوان در چند اثر سریالی تلویزیونی دوره های دهه ۸۰ تا ۹۰ مشاهده کرد که در سریالهای بعدی کم شدن این تکنیکها کاملا مشهود است . یعنی عوامل سازنده بازخورد این معضل را از مردم دریافت کرده اند.

سبک های متداول :

سبک آغازین : (۱۸۹۵   تا ۱۹۰۷)- به اهم ویژگی های آن اشاره میشود. – دوربینها عمدتا بدون حرکت بودند – این آثار تک نمایی بودند- دارای خط سیر تدوینی توالی زمانی و با حفظ رویدادها بر اساس منطق پشت سرهم زمانی بودند.(فاقد فلاش بک و فوروارد بودند)- تغییر و دستکاری در صحنه های رویدادها در تدوین معمول نبود . (مثل فست موشن و ریورس پلانها ی رویدادها برای برگشت به فضای قبلی و زمان گذشته و...)- تدوین همزمان و موازی ای بی روی در آنها وجود نداشت – هنوز انواع نماهای درشت ایجاد نشده بود –

سبک کلاسیک – (بیش از حد روشن و واضح)به چند ویژه گی این سبک اشاره میشود : فیلم روی یک یا چند شخصیت تاکید دارد. – داستان فیلم در جهان بیرونی اتفاق می افتد.- شخصیتهای اصلی دارای یک یا چند هدف مشخص و خاص هستند – برای رسیدن به هدف باید بر موانع و دشمنانی غلبه کرد . – روابط علت و معلولی کاملا مشهود هستند – دارای نقطه پایانی مشخصی هستند – دارای تکنیک ساده برای باورپذیری زیاد هستند.- سبک در خدمت وضوح روایت است نه در ایجاد ابهام – از پایان قصه خیال بیننده راحت است.- آثار هیچکاک.و نجات یافتگان دریا و اشک ها و لبخند ها و برباد رفته صلات ظهر و ... از این ویژه گی ها پیروی کرده اند   . سبک نئورئالیسم : با خاستگاه ایتالیا . از ویژه گی های مهم این سبک به موارد ذیل در حد تاتی تاتی

های هنری اشاره میشود –انتخاب محلهای واقعی برای ضبط اثر - استفاده از بازیگران غیر حرفه ای – استفاده از نور طبیعی – دارای سبک فیلم برداری مستند گونه – دارای تدوین استمراری تداومی – دیالوگ های خودمانی و. طبیعی – از نماهای درشت کمتر استفاده میشود – دارای صدابرداری سرصحنه میباشد - دارای روایتی ساده میباشد.(دزد دوچرخه ، وتیوریو دیسکا ۱۹۴۸- و واکسی از همین فرد در سال ۱۹۴۶- جاده ، فدریکو فلینی ۱۹۵۴- وسوسه ، لوکینو وسیکونتی ۱۹۴۲- روم شهر بی دفاع ۱۹۵۴- آسمان سال صفر از همین فرد در سال ۱۹۴۷)

سبک اکسپرسیونیسم : با خاستگاه آلمان . هنر اکسپرسیونیسم ترس در وجود انسان است که متاثر از جنگ جهانی اول میباشد. موجودات اهریمنی در این سبک وجود دارند و دارای روایتگری ذهنی و درونی است. میتواند توسط یک شخصیت بیان شود و یا توسط نویسنده و هنرمند بیان شود و فصل مشرک آنها در مفهوم معرفی احساس آنهاست. نگاه هنرمند به هراس و وحشت شتاب دنیای مدرن بخصوص در آلمان و نگرانی از آینده منبعث از این تحولات مثل بیماری و ناامیدی و اضطراب و فقر و....میشود و در واقع انسان از دنیای بیرون به دنیای درون فرار میکند و آرامش و راه حل را در درونی تر شدن میبیند. به چند ویژگی مهم این سبک اشاره میکنیم : - ایجاد سایه های بلند – اتفاق افتادن بخش اعظمی از داستان در شب – استفاده از انواع فلاش بک در این سبک – شخصیت ها منزوی و کم حرف و بسیار تودار هستند.- استفاده از صدتی شخصیت اصلی – دارای پایان غم انگیز هستند- دارای شخصیت مرد سالاری در کنار شخصیتهای خودخواه و حریص و خشن و... و شخصیت زن خطرناک و... هستند- کوچه های متروک و خیابانهای خیس و باران زده (تقدیر، ۱۹۲۰ و متروپولیس، ۱۹۲۷ و جاسوس ها از فریتس لانگ - فاوست از فریدریش ویلهلم مورنائو- مطب دکتر کالیگاری ۱۹۲۰ از رابرت فینر)-

سبک امپرسیونیسم : از موارد مهم ویژگی های این سبک میشود به مقوله های ذیل اشاره نمود : - استفاده از متدهای روایتی عمیق روانشناختی- تجربه گرایی- احساس و عاطفه پایه و شکل کلی زیبایی شناسی این آثار را تشکیل میدهد- دارای کنش های درونی است تا بیرونی – دارای صحنه های مرور گذشته زیادی هستند – استفاده زیاد از تکنیکهای تدوین برای خلق زمانهای مختلف - استفاده از تجهیزات متحرک مثل ارابه و کرین و پروجیب و ماشین فیلمرو و ... برای موقعیت دوربین ، به وفور دیده میشود .- دارای صحنه های مربوط به روحیات و رویاها و خیالات شخصیتها (سمفونی دهم ، مارسل آورگانس - چرخ ، از آورگانس) –

سبک موج نو : با خاستگاه فرانسه . فیلم برداری در محیط های واقعی – بهم ریختن تداوم زمانی- دارای شخصیت هایی با ظاهری شلخته و سرسری - دارای گفتگوهای بی سروته – دوربین دارای تحرک زیاد- تولید کم هزینه- روابط علت و معمولی کم رنگ میشوند – دارای پایانی مبهم هستند- تدوینی بهم ریخته و غیر تداومی دارند- در این سبک شخصیتها غالبا فاقد هدف معین و خاص هستند- . (از نفس افتاده - ۴۰۰ ضربه)-

سبک رئالیسم شاعرانه : با خاستگاه فرانسه . موارد مهم ویژگی های این سبک : توجه به مقوله های نورپردازی و صحنه آرایی ودکوراسیون و دکور – متکی بودن به فضای استودیویی – عمق سازی در صحنه و تاکید بر میزانسن – نمادگرایی شاعرانه - اهمیت یافتن فیلمنامه و فیلمنامه نویس-(سقف ، از دیسکا و نید کوچولو ، ژانگریمیون و پانسیون میموساس ، در این سبک می گنجند.)

سبک سینمای نو آور : این سبک زائیده سه عنصر الف): نابسامانی ها و آشفتگی های بعد از جنگ جهانی دوم ب): سبک اکسپرسیونیسم ج): رومان های پلیسی ، میباشد . در این سبک سیاهی غلبه میکند (تهران لندن از مانی اکبری - شاهین مالت جان از هیوستون ۱۹۴۱)

سبک ها متاثر از تکنیک و خلاقیت فردی هنرمندان سینمایی هستند ولی در خصوص ژانرها میتوان گفت : تاثیر گرفته از تحولات اجتماعی ، تکنولوژی ، ستاره ها ،و ژانرها و ... ...هستند.

سبک ها به لحاظ ذاتی میتوانند سبک فردی و یا سبک گروهی باشند.

صدا برداری در برنامه سازی تلویزیونی و سینمایی به دو روش : الف)- صدابرداری سرصحنه و همزمان . ب): صدابرداری شاهد برای صداگذاری مجدد و اصلی در دوبلاژ ، تهیه میشود.

اهمیت کار صدابردار در ضبط انواع صداهای موجود در صحنه ، کمتر از اهمیت و نقش فیلم بردار نیست . در اینجا شایسته است به انواع باندهای صوتی در یک اثر اشاره ای تاتی تاتی گونه هنری داشته باشیم. باند گفت‌گو (دیالوگ) از طریق گفتگوها تماشاگران واکنش نشان میدهند، چرا که درسینما و تلویزیون هیچ چیز برای مخاطب دست یافتنی تر از معنای حرفهایی که شخصیت ها بر زبان جاری میکنند ، نیست .

باند افکت صوتی (*sound effects*) و صدای محیطی (*A mbiance*) - استفاده از سر و صدای محیط صحنه ها بر واقع گرایی آن تاکید میشود . مثل سر و صدای ناشی از ترافیک وسایل نقلیه در صحنه یک خیابان . یاد آور میشوم حتی سکوت هم میتواند بعنوان افکت صدا بکارتان آید، میتواند بیانگر وهم و خلاء یا در شرف وقوع قرار گرفتن حادثه ای ، باشد . همچنین میتواند بیانگر مرگ در انتهای صدای تپش قلب صحنه پیر مردی نحیف دراز کشیده در بستر خانه ، نقش بسزایی

را ایفا کند .   در خصوص جلوه های صوتی میتوانیم به تپش قلب و تیک تاک ساعت و .... اشاره کنیم. باند موسیقی : موسیقی معمولا پس از باندهای دیگر در دستور کار تدوین قرار میگیرد .

موسیقی در آثار سینمایی و تلویزیونی را میتوانیم به سه دسته کلی تقسیم کنیم :

۱- موسیقی لحظه ای و آنی

۲- موسیقی سرنوشتی و غایت نگری

۳- موسیقی دور نمایه ای یا آرمانی

-موسیقی ای که در تیتراژ اول و آخر ویا در یکی از آنها و بعضا در بین آثار بصورت منقطع با چاشنی بعضی ازصحنه های پیشین تکرار میشود ، را میتوانیم جزو گروه موسیقی سرنوشتی قلمداد کنیم

- موسیقی آنی و لحظه ای : برای انتقال و القائ صحنه های نمایشی هیجانی و تاثیر گذار که بصورت آنی قطع میشوند، کاربری خاص خودش را دارد مثلا پس از شنیدن خبری تلخ ، نمای بازیگر با عکس العمل زیرپوستی صورتش ، زوم سریع شده و همزمان موسیقی لحظه ای پوشش داده میشود . و یا در همین سوژه بعد از شنیدن خبر تلخ ، با دو یا سه کادر متفاوت که آخرین کادر میتواند چشمان بازیگر باشد و همراهی دو یا سه قطعه موسیقی آنی با ضرب آهنگ مناسب شروع و پایان صحنه ها ، به تاثیر گذاری و انتقال حسی کمک شایان کند .

-موسیقی دور نمایه ای یا آرمانی : در واقع مختص تم اصلی و تفکر اصلی اثر ، میباشد . در اینجا میبایستی اشاره داشته باشیم که موسیقی متن اثر میتواند زاده موسیقی آرمانی و دور نمایه ای محسوب شود که در ذیل به طیف های انشعابی آن اشارت داریم.

موسیقی متن یک اثر را میتوان به دو طیف کلی تقسیم نمود :

الف) : موسیقی کاربردی ب) : موسیقی واقعی

- موسیقی کاربردی : این موسیقی به منظور افزایش احساسات و ایجاد فضایی متفاوت وایجاد هیجان در بستر ساخت آثار سینمایی و تلویزیونی بکار آمده و به ساختار آنها معنا و مفهوم میبخشد. در بیشتر مواقع از این نوع موسیقی ، بعنوان یک وسیله بیانی جهت آماده سازی فضای صحنه برای رویداد بعدی مورد استفاده قرار میدهند . شایان ذکر است یکی از اهداف این نوع موسیقی اشاره داشتن به دوره های خاص تاریخی می باشد . (مثل موسیقی رایج در روم قدیم موقع رژه نظامیان رومی و ....) .همچنین بعنوان تقویت رویدادهای نمایشی نظیر صحنه های اکشن و پر تحرک ، متناسب با ضرب آهنگ رویدادها در اثر ، جایگاه خاصی را از آن خود کرده است . در خصوص انتقال حس و حال درونی آثار نیز کارآیی پیدا میکند . (مثل صحنه های دلهره آور و یا عاشقانه و یا کمدی و....)
- موسیقی واقعی : موسیقی ای که برخاسته از تصاویر به نمایش در آمده میباشد. در واقع مخاطب از منبع پخش موسیقی مطلع شده و بخشی از آثر در محور اصلی رویدادها محسوب میشود . (مثل خواننده ای که پیر شده و در نمایی فلاش بک به یاد همکارانش در حال نوازندگی میافتد و غرق در گذشته خود و خاطرات میشود .)

دلالتهای موسیقی :

- دلالت بر آشکار کردن احساسات درونی و پنهانی بازیگران
- گاهی موسیقی موجب شخصیت پردازی میشود .
- گاهی موسیقی موجب تاکید بر ساختار دیالوگ ها و گفتار اثر میشود.
- میتواند پیش از وقوع رویداد و حادثه ای ، تماشگران را مطلع نماید .

- میتواند دلالت داشته باشد به محتوای صحنه هایی که وجود نداشته ندارد مثل صدای آژیر و دریا و ساحل و ...
- موسیقی میتواند دلالت بر گروههای نژادی و طبقات اجتماعی و مکان ها داشته باشد .
- و ....

دقت کنید در باند سازی و میکس صدا ولوم مانیتور یا بلندگو تا پایان کار در یک حد استاندارد تنظیم شده باشد .

شاخص های زیباشناسی صدا در برنامه سازی :

- صدای محیط – پرسپکتیو یا عمق صدا – تداوم صدا – صدای موضوع و زمینه – انرژی صدا

در نهایت دو باند صوتی میکس شده بعنوان استریو که موقع پخش از دو باند بلند گو به سمع تماشاگر میرسد . در خصوص صدای فراگیر (دالبی) قضیه متفاوت تر از سیستم صدای استریو میباشد که بطور خلاصه اشارت داریم :

امروزه با ابداع سیستم صدای فراگیر و دالبی کار بر روی صدا دقیق تر شده است . در این سیستم نخست در مرحله صدابرداری و تدوین تمهیداتی را انجام داده و سپس در محیطی که امکان پخش دالبی دارد ، موجب قرار گرفتن بیننده و مخاطب در فضای درونی صحنه ها میشود . مثل رفتن شخحصیت قصه از ساحل به درون دریا ، که آرام آرام امواج از باندهای جلویی به باندهای عقب منتقل شده و همینطور صدای امواج بعدی به همین شکل پخش می شوند . در این شرایط بیننده احساس میکند خودش به جای شخصیت قصه در حال رفتن از ساحل به سمت دریاست .

واژگان کلیدی و کاربردی :

Script – فیلم نامه – عبارتست از متونی که دارای شروع و پایان است ، نماها و اصواتی را توضیح میدهد و بر اساس یک ترکیب موضوعی و یا تداومی داستانی را مطرح میکند، که با خواندنش تصاویر مختلفی ، با ترتیب خاصی در ذهن رخ مینماید . در واقع فیلم نامه یک نقشه کاری است یک راهنما و یک علتی برای حرکت که در عین الگو قرار گرفتن ، نبایستی خلاقیتهای کارگردانی را محدود نماید .

Film makering– فیلمسازی یک فرآیند تجزیه و ترکیب با سبک های متفاوت میباشد .

Diretor – ئکارگردان – در واقع میتوانیم بگوییم او کسی است که مفسر و مترجم فیلم نامه مورد نظر است . و در عمل با تخصص خودش موجب تجزیه نماهایی میشود که قراره توسط دوربین ضبط شود.

Scenario : سناریو ،متن نوشته شده برای ساخت فیلم . بدون جزئیات فنی (حرکات دوربین و نوع کادر). سناریو در ادبیات ایتالیایی به معنای فیلمنامه می باشد.

Plan : به حاصل فرمان ضبط و فرمان قطع ضبط در دوربین ، پلان یا شات میگویند.

Scene: به معنی صحنه میباشد و از چند پلان و شات در در یک مکان مشترک تشکیل مییابد

Sequence : در واقع همان سکانس میباشد که متشکل از چند صحنه با وحدت زمانی و مکانی است .

Synopsis : سیناپس ، خلاصه ای از فیلمنامه در چند ورق که به کلیت قصه می پردازد که در آن از شرح صحنه ها و گفتگوها پرهیز شده باشد.(واژه انگلیسی میباشد)

Adaptation from : فرم اقتباسی ، که در واقع به آثاری اطلاق می شود که از سایر هنرمندان به گونه ای اقتباس شده باشد.

Preview : پیش نمایش ، می تواند آنونس یک فیلم سینمایی باشد.

Announcement : آنونس ، برنامه آینده

***CINE MOBIL* – ماشینی است که ادوات و ابزار فیلمسازی را حول و در لوکیشن مستقر است شبیه اتوبوسی فاقد صندلی میباشد. دارای قفسه های بزرگ برای تفکیک وسائل کاری.**

Interaction : بده بستان یا پاس کاری که عبارت است از تاثیرگذاری یا تاثیرپذیری دو بازیگر از بازی یکدیگر

Animation : جان بخشی ، که از یک سری نقاشی های ثابت و پشت سر هم با ریتم منطقی تهیه و ضبط می شود و تداعی حرکت در بستر خود را پیدا می کند که معمولا در سینما ۲۴ فریم در ثانیه و در تلویزیون ۲۵ فریم در ثانیه باید ضبط شود تا در موقع پخش حرکات به نظر مخاطب عادی و استاندارد جلوه گر شود.

***Extreme Long Shot* : نمای بسیار دور . مثل روستایی در دل کوههای دور تا دورش . (دور نما)**

Long shot : نمای عمومی ، نمای دور . بیشتر بعنوان معرفی محل قصه یا رویداد و... بکار میبرند.(نمای معرف هم میتواند باشد.)

Medium shot : نمای متوسط (از ناحیه کمر تا سر بازیگر)

Close - up: نمای نزدیک ، نمای درشت مثل نمای بالای سینه تا سر بازیگر

Extreme close – up : نمای بسیار نزدیک ، نمای بسیار درشت مثل نمای چشمان و بینی بازیگر به این نما بیگ کلوز آپ (*BCU*) هم میگویند.

Knee shot : نمای از زانو (نمای متوسط از یک یا دو شخصیت که معمولا از زانو به بالا را شامل می شود)

Full shot : نمای تمام قد

Insert / Insert shot : لایی / نمای لایی (یک نمای معمولا درشت از یکی از اجزاء مهم صحنه) که در بین پلانی طولانی مرتبط میانگذاری میشود.

Master shot : نمای اصلی یا مادر (که در بر گیرنده کلیه رویدادها در نمایی لانگ شات میباشد)

Cover shot : نمای پوششی (نمایی متناسب با محتوا ی صدا)

Travelling shot : نمای تراولینگ (نمایی که در آن دوربین بموازات صحنه حرکت می کند)

Pull – back shot : نمای تراولینگ به عقب

Tracking shot : نمای تعقیبی

Detail shot : نمای جزء (مثل تصویر کیفی که در دست بازیگر است)

Two shot : نمای دو نفره

Groups shot : نمای گروهی

Single shot : نمای تکی

Tail – away shot : نمای از ماسکه در آمدن تصویر و دور شدن سوژه از جلوی لنز

Head on shot : نمای جلو آمدن تا ماسکه شدن تصویر در جلوی لنز توسط بازیگر

Over head : محل دوربین و نوع و زاویه ی تصویر گیری از بالا ، در واقع دوربین کاملا بالای سوژه قرار می گیرد.

Camera angles : زوایای نصب دوربین نسبت به سوژه

Dolly shot : نمای گردونه یا دالی (هر نمایی که از روی یک گردونه ی متحرک گرفته شود ، نمای تعقیبی یا تراولینگ هم خوانده می شود.)

Dolly in: حرکت دوربین در حالیکه سوار بر ارابه است و به سمت سوژه می رود.

Dolly out: حرکت دوربین در حالیکه سوار بر ارابه است و از سوژه دور می شود.

Over the shoulder : روی شانه (نمایی که در آن فردی رو به ما قرار گرفته در حالیکه از پشت سر و شانه ی فرد دیگری در پیش زمینه و بسیار نزدیک به دوربین به عنوان وسیله ای برای قاب بندی استفاده شده است)

Moving shot : نمای متحرک (نمایی که در آن دوربین برای تعقیب موضوع متحرک ، حرکت می کند.)

Establishing shot : نمای از دور که بعنوان نمای معرف هم بکار میاید (معمولا یک نمای باز است که در ابتدای صحنه می آید و بینندگان را از تغییر مکان آگاه می کند و یا آنها را با حال و هوای کلی صحنه و محل قرارگرفتن موضوعات آشنا می کند.)

Point of view (POV) shot : نمای نقطه ی دید (زاویه ی دید ذهنی ، زاویه ای که انگار از دید یکی از شخصیت هاست.)نمای سابژکتیو به معنای نمای ذهنی میباشد. - نمایی که صحنه را از دید یکی از شخصیت های اثر، نشان میدهد.

Matte box: قطعاتی که دوربین در محفظه آن قرار گرفته و قدرت مانور برای فوکوس کشی و شولدر شدن دوربین را بالا برده و استفاده از شیدر های جلوی لنز آن نیز موجب کنترل نورهای محیطی مزاحم و عدم رخنه به درون لنز ، میشود.

Reaction shot : نمای واکنش (در یک صحنه ی گفتگو ، نمای بازیگری که در حال گوش کردن است در حالی که صدای بازیگر دوم خارج از تصویر به گوش می رسد.)

Aerial shot : نمای هوایی (زاویه ی بسیار روبه پایین از موضوع که معمولا از هواپیما ، هلی کوپتر ، جرثقیل یا یک مکان مرتفع گرفته می شود.)

Take : برداشت (هر بار که نمایی گرفته می شود معمولا در برداشت های متوالی آنقدر تکرار می کند تا از اجرای صحیح آن مطمئن شود.) اصطلاح تیک اوت (*Take out*) برای برداشت غیر قابل قبول بکار میرود.

Match cut : برش منطبق (وحدت در زمان و مکان)-برش روی حرکت

Jump cut : برش پرشی. برش غیر منطقی در حین حرکت روی موضوعی با مختصات وحدت زمانی و مکانی.

Flash cut : برش لحظه ای (نمایی فوق العاده کوتاه ، به کوتاهی یک قاب که تاثیر آن ناخودآگاه است و نیز تعدادی نمای کوتاه و مقطع که نوعی تاثیر ریتمیک می آفرینند.)

Cross – cutting : برش متقاطع (نماهای متناوب از دو صحنه یا بیشتر برای نمایش کنش موازی.)

Cut away : برون برش (تک نمایی که در جایی از یک سکانس می آید و تداوم عادی کنش را موقتا قطع می کند. این نما ممکن است جزئی از صحنه یا مکانی تازه اما مرتبط با کنش را معرفی کند.)

Rough Cut : (برش تقریبی و تخمینی)منظور مرحله اول تدوین توسط تدوینگر است که بصورت اجمالی و سرانگشتی و تخمینی چیدمان صدا و تصویر را انجام میدهد .

Swish pan : چرخش سریع (چرخش سریع دوربین که موجب نوعی محو شدن جزییات تصویر می شود. از آن غالبا برای انتقال به پلان بعدی استفاده می شود.) پن شلاقی و زیپ پن هم مصداق آن حرکت میباشد.

Off screen : خارج پرده (در فیلمنامه ذکر می شود و منظور از آن موضوع یا صدایی است که در خارج از قاب دوربین قرار دارد.)

Sight line : خط دید

Skew angle : برای بیان حالات سقوط و تزلزل ، زاویه ای کج و دگرگونی های بستر قصه

Eye level : دوربین همسطح سوژه و حالت خنثی تصویر

Static camera : دوربین ثابت (نمایی که در آن دوربین حرکت نمی کند.)

Subjective camera : دوربین ذهنی و نقطه مقابل *OBJECTIVE* دوربین عینی

Camera angle : زاویه ی دوربین

Angle of view : زاویه ی دید (وسعت میدانی که عدسی پوشش می دهد)

Reverse angle : زاویه ی معکوس (نمایی که نسبت به نمای قبل از خود تقریبا ۱۸۰ درجه چرخیده باشد.)

Zooming : زوم . نزدیک شدن تصویر دوربین به سوژه با کمک تغییر فاصله کانونی لنز دوربین در صحنه .

Zoom Back : دور نمودن سوژه در دوربین با کمک تغییر فاصله کانونی لنز دوربین در صحنه .

Continuity style : سبک تداومی

Voice over : صدای افزوده که در صحنه وجود ندارد و منبع آن دیده نمیشود.

Depth of field : عمق میدان

Montage : مونتاژ (سرهم کردن) این اصطلاح ، فرانسوی میباشد . در مقابل (ادیت) که انگلیسی میباشد .

Mise-en-scene : میزانسن (قراردادن در صحنه) که در بر گیرنده روابط المانها و چیدمان وسائل صحنه و بازیگران و ... میباشد.این اصطلاح اساسا از تئاتر به سینما و تلویزیون آمده است و اصطلاحی فرانسوی میباشد.

Aspect ratio : نسبت ابعاد (مثلا نسبت آکادمی ۱ به ۱/۳۳)نرخ ابعادی

Deep focus : وضوح عمیق

Follow focus : وضوح کشی (واضح کردن مجدد عدسی در خلال نما به منظور حفظ موضوع متحرک در عمق میدان وضوح)

Shallow focus : وضوح کم عمق (منظور کم بودن عمق میدان است)

Optical effects / Opticals : جلوه های اپتیکی

Wipe : روبش ، وایپ (انتقال از صحنه ای به صحنه ای دیگر ، به نحوی که صحنه ی جدید به تدریج ظاهر شود وبا فشار یا روبش صحنه ی قبلی را بیرون راند .) *PUSH IN* و *PUSH OUT*

Fix wipe : تلفیقی از دو نما به طوری که در وسط کادر ثابت شده و دو صحنه در کادر قرار می گیرند. مثل صحبتهای دو نفر با همدیگر در دو مکان مستقل با تلفن.

Dissolve : همگذاری ، دیزالو (انتقال از صحنه ای به صحنه ای دیگر ، به طوری که صحنه ی اول به تدریج محو شده و صحنه ی دیگر جای آن را می گیرد.)

Superimpose : برهم نمایی ، چاپ مضاعف (ظهور همزمان دو یا چند تصویر بر یکدیگر در یک قاب)

Sync beep : سوت همگانی که معمولا برای سینک صدا با تصویر کاربری پیدا میکند.

Tilt : چرخش عمودی ، تیلت (حرکت رو به بالا و یا پایین دوربین در موقعیتی ثابت ، حول محور عمودی آن.)

Pan : چرخش افقی ، پن (نمایی که در آن به طور افقی حول محور ثابتی می چرخد و ناحیه ای را پوشش می دهد.)

Overlap dialogue : توی حرف هم رفتن (وقتی دو یا چند شخصیت همزمان با هم حرف بزنند.)

Monologe : مونولوگ ، گفتگو با خود که نقطه ی مقابل دیالوگ با دیگران است. استفاده از این تمهید آسان، ولی مستلزم تجربه و مهارت در بازیگری است.

Moviola : میز مooویلا. میزی است که برای تدوین فیلمهای ۳۵ و ۱۶ میلیمتری و برش راشها از آن استفاده می شود. اگر بصورت سیگنال ویدیویی تله سینی شده باشد در بستر تدوین ویدیویی در اتاق تدوین باکس مونتاژ خطی یا غیر خطی کار تدوین میشود . اگر رایانه به کار رود غیر خطی و اگر صرفا دستگاههای پلی یر و ریکورد رو میز میکسر در کار باشد باکس در گیر تدوین ، خطی نام دارد.

U.V (ultra violet) : ماوراء بنفش. و فیلتری با این نام برای جلوی لنز. برای جلوگیری از صدمه دیدن لنز و جلوگیری از رخنه اشعه های ماورائ بنفش به درون لنز و تصویر

N.D (Neutral Density) : چگالی خنثی . فیلتری برای کاهش شدت نوری

Frontality : نمای مقابل نگری .بازیگر به نحوی بازی می کند که انگار تماشاگر را می بیند.

Fast Lens : عدسی سریع یا تند ، نوعی عدسی که نور زیاد را از خود عبور می دهد و در محیط های کم نور کاربری دارد.

Wide عدسی باز : از انواع عدسی با فاصله ی کانونی کوتاه که میدان دید باز و گسترده دارد.

Tele عدسی بسته (تله) : نوعی عدسی که نماهای نزدیک از یک شی (یا رویداد) را از فاصله ی دور نمایش می هد.

NORMAL LENS :عدسی نرمال یا معمولی (عدسی ثابت) : وضعیتی در عدسی زوم که مناظر را مانند چشم انسان نشان می دهد.

مایکرو: نوعی عدسی که نوشته های کوچک مثل نوشته های خطوط یک کتاب و یا نقش و نگار موجود در روی یک سکه را بخوبی واضح و فوکوس نشان میدهد.دقت کنید وضعیت لنز بصورت واید باشد.

Pov - نمایی که صحنه را از دید یکی از شخصیت های اثر، نشان میدهد.

Others – هنروران – نام دیگر سیاهی لشکر در فیلمهاست

Hobit - کوتوله – معمولا برای شخصیت های کوتوله در فیلمها بکار میربرند.

Director- کارگردان- عنصر اصلی خلق اثر میباشد.کلیه عوامل اثر با هدایت وی وظایفشان را انجام میدهند. اهم حوزه کاری کارگردان را میتوان : دکوپاژ صحیح و انتخاب درست بازیگران اثر و بازیگردانی صحیح ، دانست.

Screenplay- فیلمنامه – متن نوشته شده اثر برای ساخت فیلم در حالی که به جزئیات فنی مثل زاویه و موقعیت دوربین و ...در آن اشاره نشده باشد.

genere – ژانر – گونه – بهگروه آثاری گفته میشود که دارای ویژه گی های یکسانی هستند . مثل ژانر وسترن و ژانر کمدی و ژانر تخیلی و ...

Frame – فریم – قاب – میشه گفت هر فریم یک عکس هست که در پخش پشت سر هم فریم ها در صنایع فیلم و ویدیو ، تداعی حرکت سوژه و شخصیت ها میشود. در سینما ۲۴ فریم در هر ثانیه و در تلویزیون (ویدیو) ۲۵ فریم در هر ثانیه پخش میشوند.

Flash back و *flash forward* – مقوله فلاش بک ، ارجاع به گذشته میباشد مثل مرور گذشته دوران جوانی در ذهن شخصیت پیرمرد قصه در فیلم . فلاش فوروارد برای قطع زمان حال فیلم و ارجاع به آینده در آثار میباشد. مثل نماهای تخیلی دوران ثروتمندی برای شخصیت فقیر قصه که یه پول هنگفتی را ناگهانی بدست آورده و با صدای مهیبی به خود و زمان فعلی باز میگردد.

فیلمبردار – تصویربردار– *cameraman*–

در خصوص تصویربردار به فردی گفته میشود که با آگاهی از منوهای دوربین های ویدیوئی و تجربه لازم ، سر و کارش با انواع فرمهای ضبط ویدیوئی در دوربین های متفاوت ویدیویی، میباشد. و مسئول کادر بندی و کار با دوربین و بعضا تنظیمات سیگنالهای رنگ و سطح سیاهی و روشنایی و ... برای استاندار سازی ضبط میباشد.(هر برداشت را بلافاصله پس از ضبط میتوان بازبینی و چک نمود)

و اما در خصوص فیلمبردار : فردی است که علاوه بر شناخت انواع کادربندیها حتما بایستی شناخت عمیق از حوزه های دمای رنگ و نور و نور سنجی و حساسیت فیلم بکار رفته در کاست دوربین فیلمبرداری و انواع لنزها و... و علم لازم را داشته باشد و این در اثر تجربه زیاد

بدست میآید . (امکان بازبینی حلقه فیلم ضبط شده بلافاصله پس از ضبط نیست) متصدیان در لابراتوارها از چنین فیلم بردارانی که قرار راش آنها در لابراتوارشان به ظهور و ... برسد ، متشکر و خرسند هستند.

Framing – کادربندی تصویر – قاب کردن تصویر

Iris – یکی از نامهایی است که برای دیافراگم در دوربینها بکار میرود . شامل قطعه ای تعبیه شده در دوربین فیلمبرداری و عکاسی است و عملکردی شبیه عنبیه چشم دارد و میزان نور دهی به نگاتیو را کنترل میکند.

Splicer – به دستگاه کوچکی گفته میشود که در تدوین فیلم با میز موویولا برای برش و سرهم کردن پلانها بکار میآید یعنی فریم های فیلم را هم قیچی میکند و هم به هم میچسباند .

Slap stick – به نوعی از فیلمهای صامت کمدی گفته میشد که در آن عنصر تحرک و اکشننی بصورت کاملا چشمگیر مشهود بود .

Comic strip – در طول تاریخ پیدایش این گونه ما شاهد دگرگونی در شکل و شمایل این گونه در بیان مفاهیم مورد نظر توسط هنرمندان بوده ایم . در ابتدا به عنوان یک شیوه بیانی در عرصه مطبوعاتی مورد توجه قرار گرفت . مثل گزارشی از یک محاکمه جنجالی و ...که در اشکال اولیه این کمیک استریپ ها عبارت بودند از مجموعه تصاویری که یا به صورت نقاسی و یا عکس های دستکاری شده از سوژه که در قطعات چهار گوش کوچکی برای بیان بخشی از داستان بکار گرفته میشد.در این بین برای تفهیم مخاطبین با عباراتی توضیحی و یا گفتگو های شخصیتها نیز درون ابرک شکلکها و یا بالون شکلکها کار را به اتمام میرساندند. کمیک استریپ ها در مجلات بین یک تا چهار صفحه و در کتاب ها معمولا بین ۲۴ الی ۳۲ صفحه در

نظر گرفته میشدند. یاد آور میشوم به کتابهایی که صفحات مصور آنها بین ۶۰ تا ۸۰صفحه پیش بین شده باشد نوول گرافیکی میگویند . این ترکیب هنری بعدها متحول و در بیان داستانهای تاریخی و سیاسی – کمدی و اجتماعی و ... نقش موثری را ایفائ نموده است . از کمیک استریپ هایی مطرح در گذشته که بعدها سر منشع ساخت آثار سینمایی شدند ، میتوان به : اسپایدرمن – بتمن– مرد آهنین – موج سوار نقره ای و ... اشاره نمود .

***animation*- به نقاشی متحرک شده گفته میشود که از فرآیند ضبط تک تکی نقاشی های مرتبط و نمایش پشت سرهم آنها ، توهم متحرک شدنشان در ذهن بوجود میآید. اگر خواسته باشیم تعریف جامع تری از واژه انیمیشن داشته باشیم بهتره اینطور مطرح شود : مقوله انیمیشن عبارت است از حرکت بخشیدن به هر چیزی مثل عروسک – مقوا – نقاشی – انسان – خمیر – عکس – اشیائ ساختگی و واقعی و ... که با ترفند عکسبرداری تک فریمی از گونه مورد نظر و نمایش پشت سر فریمها ، موجب توهم متحرک شدن آنها در ذهن بیننده میشود.**

البته تا کنون معادل های فارسی زیادی همپون : جان بخشی – متحرک سازی – نقاشی متحرک – کارتون و پویانمایی برای این واژه در نظر گرفته شده است . که نمیتوان به جامع و مانع بودن مفاهیم آنها صد در صد صحه گذاشت . در هر صورت آخرین واژه ای که رسما در کشور مطرح شده همان پویانمایی میباشد.

***Cartoon* – این واژه خودش به تنهایی در عرصه های هنری معانی متفاوتی را در بر دارد.**

در گونه روزنامه نگاری کارتون به معنا ومفهوم نقاشی فکاهی میباشد و معمولا با عباراتی چاشنی میشود و عبارتی که در این فضای هنری مشهور است کاریکاتور میباشد.

- **در هنرهای تجسمی این واژه به معنا و مفهوم طراحی اولیه و مقدماتی میباشد. و در واقع هنرمند سر و کار اولیه اش برای خلق گونه های مختلف معرق - نقاشی روغنی - ترکیبی –و ...با مقوا و کاغذ هایی از جنس مقوا (کارتونه، در ادبیات ایتالیایی به معنای کاغذ ضخیم میباشد)**
- **در گونه های برنامه سازی و سینما و تلویزیون این واژه در کنار انیمیشن (*animated cartoon*) بکار رفته و مبین نقاشی متحرک در اشکال کلی برای تولید و پخش در تلویزیون و سینما میباشد .**
- **ارتباط نزدیک بین انیمیشن و کارتون در گونه کمیک استریپ.(مقوله کمیک استریپ پیشتر توضیح داده شد.)**

CCU (CONTROL CAMERA UNIT) **: در رژی (اتاق کنترل تلویزیونی) تجهیزاتی بر روی میزی تعبیه شده که تکنسین ها و مهندسین فنی تنظیم تصویر دوربینها با بکارگیری آنها موفق به همگون سازی (*MATCH*) نمودن تصویر دوربینهای موجود در استودیو میشوند.**

میزان روشنایی و دیافراگم و سطح سیاهی (*BLACK LEVEL*) و وایت بالانس و رنگ و ...مربوط به دوربینها را یکسان سازی میکنند. در واقع همان کار اتالوناژ در لابراتوار برای چرخه فیلم را انجام میدهند.

Projib – *وسیله ای بشکل الاکلنگ که فقط دوربین روی آن نصب و در جهات مختلف مانور میدهد.*

Zoom عدسی زوم : فاصله ی کانونی دراین عدسی را به طور پیوسته می توان از یک زاویه باز (زوم بک) به زاویه بسته (زوم این) یا بالعکس تغییر داد.

Solarization : آفتاب زدگی ، آفتاب سوختگی (فیلتری که موجب حذف انعکاسات سطوح براق و ... میشود مثل انعکاسات نوری از سطح آب یک استخر و یا شیشه ها در صحنه .)

VHS (video home system): سیستم ویدئو خانگی

Stock shot : نمای بایگانی (آرشیوی) ، نمای رویدادهای معمولی مثل جمعیت ، لکه های ابر ، طوفان ، آمد و شد خودروها که به علت معمولی بودن در متن های گوناگون قابل استفاده است Stock shot گویند.

DME (Digital Mixer Effects) : دستگاه میکسر تصویری دیجیتالی

آپارات: دستگاهی در اتاق پخش فیلم ، داخل سالن سینما که موجب تبدیل فیلم به نور اپتیکی و پخش بر روی پرده عریض سینما میشود .

ویدئو پروژکتور (پروجکشن): دستگاهی که موجب تبدیل دیتا و سیگنال ویدئویی به نور اپتیکی و در نهایت بر روی پرده پخش میشود .

تله سینما (تله سینی) : دستگاهی برای تبدیل حلقه های فیلم آماده شده به سیگنال ویدئویی.

Picture element (pixel) : کوچکترین عنصر سازنده تصویر

T.B.C (Time Base Corrector) : تصحیح کننده پایه ای زمانی ، وظیفه ی بازسازی سینک های همزمانی و تصحیحات گوناگون بر روی سیگنال ورودی از جمله وظایف T.B.C می باشد.

D V E /s (Digital Video Effects) : دستگاه جلوه های ویژه تصویری ، دستگاهی است دیجیتالی که قادر است تصاویر را کوچک یا بزرگ و حرکت دار کند و به اشکال گوناگون در آورد.

باند V.H.F شامل کانال های ۱۲ ⟵ ۲ و برای U.H.F بین ۶۹ ⟵ ۳۸ آشکار می شود.

VCD(Video Campat Disc) فشرده سازی ویدیویی در لوح

DVD (Digital Versatile Disc) لوح فشرده دیجیتالی

Video gain : بهره ویدئو یا میزان تقویت سیگنال ویدیوئی

Limiter : محدود کننده

Special effects : جلوه های ویژه

Time Line : محور زمانی . بزرگترین پنجره در محیط نرم افزارهای تدوین صدا و تصویر میباشد.

Amplifier : تقویت کننده

Imaginary Line : خط فرضی

Black Level : میزان سطح سیاهی . در بعضی از دوربینها همان *AE SHIFT* میباشد .

Drop – out : افت تصویری بر روی نوار که یکی از علل آن ریختگی نوار میتواند باشد.

Narration- voice over– عبارت است از صدای روی اثر که بیننده چهره گوینده را تا پایان کار نمیبیند.بیشتر در کارهای مستند بکار میرود.

Drop Frames : جا افتادن فریم ها که معمولا در اثر کثیفی لحظه ای هد ویدیوی دوربین و یا ریختگی قسمتهایی از نوار کاست ویدیویی و... بوجود میاید و در موقع انتقال (کپچر) به داخل هارد سیستم تدوین هشدار مربوطه توسط نرم افزار داده میشود. البته کار اگر مهم باشد میبایستی در ستینگ و تنظیمات اولیه در نرم افزار تعریف کنید که این هشدار موجب عدم کپچر شود و یا موجب متوقف شدن کپچر گردد.

S/N سیگنال به نویز – نسبت بهره سیگنال ورودی به بهره خروجی را سیگنال به نویز میگویند و این فاکتور در مشخصات دستگاهها و تجهیزات عامل تشخیص میزان افت کیفیت و تاثیر پذیری نویز و عواملی که موجب افت بهره سیگنال مربوطه ، میشود.... و هرچه حاصل این کسر کمتر باشد آن دستگاه استانداردتر و بهتر از دستگاه مشابه با حاصل کسری بیشتر است.

FIT (Frame Interline Transfer) : انتقال به شیوه ی خطی و فریمی .انتقال اطلاعات تصویر از صفحات سی سی دی به صورت عمودی و افقی که دارای کیفیت بر تر است و در دوربین های رسانه تلویزیونی (برودکست) پیش بینی شده است.

FT (Frame Transfer) : انتقال به شیوه ی فریمی . انتقال اطلاعات تصویر فریم به فریم می باشد که در دوربین های نیمه حرفه ای و حرفه ای (پرفشنال) پیش بینی شده اند ، کیفیت تصویر پایین تر از فرم های FIT می باشد.

IT (Interline Transfer) : انتقال بین خطی . در این فرم دوربین ها خطوط افقی تصویر نوبتی به صورت اطلاعات سیگنالی صحنه منتقل می شود . دوربین های ارزان قیمت و خانگی از این روش پیروی می کنند.

Dynamic Cutting : برش پویا . که میتواند رابطه علت و معلولی داشته باشند . صحنه هایی از جنگ و تانک و شلیک گلوله در بیابانها ، در مقابل پلانی از کودکی نگران در شهر با بشقابی خالی از غذا

Continuity Cutting : برش تداومی . مثل برش تصویر سه دوربین در یک استودیو با کادرهای متفاوت که استمراری بودن برش ها کاملا محسوس است .

Codec :Compressor / Decompressor : بحث فشرده سازی و عدم فشرده سازی(کد و دکد نمودن فایلها با توجه به سیستم عامل ویندوز و نرم افزار مرتبط.

Coder : رمزگذار. قسمتی الکترونیکی که در دوربین جهت رمز گذاری سیگنالها در نظر گرفته اند.

Decoder : رمز گشا . در مانیتورهای تصویری(پایش) ، قسمتی از مدارهای الکترونیکی که موجب رمزگشایی سیگنالهای مرکب پال سکام و یا ان تی اس سی و گسیل نمودن تک تک سیگنالهای رنگی و سیاه سفیدی به تقویت کننده های مربوطه و سپس به سیستم نمایشگری صفحه مانیتور یا تلویزیون ، میشود .

Track Video : (حاشیه ویدیویی)،محل قراردادن ویدیو

Dissolve cross: درهم رفتن تقابلی ضربدری دو پلان

N.T.S.C (National Television System Committee) : نوعی سیستم رنگی تلویزیونی در آمریکا و ژاپن و مشخصه برق شهری *با فرکانس حدود ۶۰ هرتز و ولتاژ ۱۱۰ ولت*

Fade Out :ناپدید شدن تدریجی تصویر از روشنایی صحنه به سیاهی مطلق میباشد.

Fade in : پدیدار شدن تدریجی تصویر از سیاهی مطلق به روشنایی صحنه میباشد.

MPEG : Motion Pictures Engineer Group : گروه مهندسینی که بر روی کار تصویری برای استانداردسازی کار می کنند. که فرمت آن با پسوند های ۱و۲و۳و۴و... مشخص میشود.

(Aspect Ratio): نسبت پهنا به ارتفاع تصاویر، در صفحات نمایشگری میباشد. استاندارد آن برای ابعاد تلویزیون معمولی ، چهار به سه میباشد(۴:۳). و برای تلویزیون با وضوح بالا(*HD*)

Guide Frame: امکانی در دوربینها که صفحه ویزور و ال سی دی را به مناطقی مساوی تقسیم میکند.

زوپتیک: تهیه جلوه های تصویری با نمایش صحنه ها توسط پروژکتور تصویری از روبرو(مقابل) بر روی پرده مناسب و همزمان وجود سوژه مورد نظر درجلوی پرده و قرار دادن آینه مخصوص

با زاویه ۴۵ درجه نسبت با دوربین ضبط کننده، این مهم محقق میشود.استفاده از عدسی های زوم همزمان ، حالات جلوه را ماورایی تر ، میسازد.

ROTOSCOPING – روتوسکپی – پیوندی که بین دو فضای طبیعی و کارتونی را شامل میشود .در این روش حرکات موجودات زنده در فیلم از قبل ضبط شده ، شبیه سازی میشود و به شخصیت ها و محیط انیمیشنی آنها منتقل میشوند. اول از موضوع مورد نظر بصورت معمولی فیلمبرداری یا تصویربرداری میشود و سپس کلیه حرکات شخصیت های فیلم بدست آمده با ظرافت بر روی کاغذ طراحی و باز سازی میشوند آثار سفرهای گالیور و سفید برفی از جمله آثاری هستند که از این روش خلق شده اند.یادآور میشوم که امروزه بجای استفاده از میز روتوسکوپینگ با روش سنتی ، از لوح و قلم های نوری و دیجیتالی و سیستم کامپیوتری استفاده میشود و موجب کیفیت کار بهتر و صرفه جویی در زمان و انتقال سریع به سیستم و نرم افزار و... میشود.

پریسکوپ: وسیله ای است که بعضا برای قدرت مانور بیشتر دوربین در دکورهای کوچک و بعضا برای محدودیت های محل کار تهیه برنامه کارساز میباشد .

SPLIT SCREEN : عبارتست از گنجاندن چند تصویر در یک کادر که به لحاظ زیباشناسی و جلوه ای میتواند کاربری خاص خود را پیدا کند.(مثلا پلان های دو واقعه همزمان و موازی در اثر)

Gobo : به معنا و مفهوم نقش افکن میباشد که به اشکال گوناگون طراحی و جلوی پروژکتورهای نوری نصب و اثر تصویری متناسب ، را در محل صحنه بوجود میآورد.

دایనామیشن: از این تروکاژ برای تلفیق و برش المانها و سوژه هایی نظیر ***Dynamation***

عروسکی و موجودات عظیم الجثه (چند بعدی) و حرکات آنها در فضاهای طبیعی و موجودات زنده،استفاده میشود.(روش نمایش از پشت و در صورت نیاز نمایش از مقابل و ترکیبی از این دو روش بنا به ملاحظات زیبایی شناسی .) برای این منظور نخست بازیگران در مقابل دوربین در صحنه های مورد نظر به ایفای نقش ماهرانه طبق دکوپاژ کارگردان ، میپردازند . در این مرحله بازی بازیگر نقش مهمی را در زیبایی شناسی جلوه ای بصری ایفا میکند چرا که مدام با شخصیت یا سوژه فرضی که در صحنه نیست ، حرکات و گفتگوهایش میبایستی هم خوانی داشته باشد .

حالا پس از مراحل لابراتواری و آماده شدن پلانهای مورد نظر کارگردان با پخش به روش نمایش از پشت بصورت فریم به فریم که بر روی پرده مات مخصوص رخ نم میشود و در پیشزمینه عروسک خاص یا سوژه خاص با اعمال حرکات لازمه به آن ، حاصل کار توسط دوربین فریم به فریم ضبط میشود و پیوند موضوعات پس زمینه طبیعی با المانهای پیش زمینه محقق میشود.

متریکس : چیدمان چندین دوربین و بصورت همزمان فرمان برای ضبط سوژه که در تدوین با ریتم مناسب پس از چند فریم ، نوبتی صحنه های دوربین به همدیگر کات میخورند. بعضا برای مانور حرکتی سه بعدی سوژه در صحنه و رج زنی ۳۶۰ درجه ای دوربینها نسبت به سوژه ، جلوه ای قابل توجه ، خلق میشود.

Distort **: از شکل افتاده و بدشکل شده . در حوزه لول صدا مصداق پیدا میکند . و آن هنگامی است که لول صدا بیش از حد استاندارد باشد .**

Time code : در واقع آدرس دقیق نماهای ویدیویی ، به لحاظ ساعت و دقیقه و ثانیه و فریم میباشد.

در نوارهای کاست ویدیویی بتاکم پایه ای ، توسط دوربین ذخیره سازی اعداد تایم کد بصورت الکترونیکی در حاشیه پایین نوارهای ویدیویی(بتاکم) ، انجام میشود. در چرخه لابراتواری و نگاتیو ، تحت عنوان ایج نامبر (*Edge Number*) در راشها و در لبه پایین حک شده است. یکی از کاربریهای تایم کد در تدوین برای کپچر سریع قسمتهای مورد نظر با اعمال تایم کد در نرم افزار تدوین میباشد. تایم کد فریم ها ریست نمیشوند و مرجع خوبی در تمامی تجهیزات محسوب میشود. در باکس های تدوین خطی نیز وجود تایم کد موجب تعیین نقاط شروع و پایان نقطه تدوین صحنه ها ، برای تدوین دقیق تر ،بکار میآید.برای سینک پلان های چند دوربین در تدوین هم بکار میرود.

Attach : ضمیمه کردن - پیوست کردن

AVI : Audio-Video Interleave : پسوندی برای فایل های کامپیوتری صدا و تصویر در حوزه نرم افزار ویندوزها. گنجایش این فرم ویدیو در یک دی وی دی ۴/۷مگابایتی حدود۱۷دقیقه میباشد.

Assemble Editing برای چرخه ویدیویی : شیوه تدوین خطی بر روی نوار خام که صدا و تصویر جدید به دنبال صدا و تصویر قبلی می آید.کیفیت کار در این شیوه تدوین از شیوه اینسرت ، بهتر است.چون در شیوه اینسرت بایستی از قبل تصویری روی نوار ضبط شده باشد.

Prompter : (متن رسان) منظور دستگاه متن رسان در داخل استودیوهای خبری تلویزیونی میباشد. تصویر متن(نوشته های مرتبط) به وسیله آیینه مخصوص از صفحه مانیتور پخش کننده متون، به سمت مجری باز تاب و قرائت میشود.

Ultimatte : نوع خاصی از پدیده کروماکی که هماهنگی دقیقتری بین پس زمینه کروماکی شده و سوژه اصلی در حد ایجاد سایه در لوکیشن کروماکی شده ، را در معرض دیدگان شما، قرار میدهد.

M/E Mixer Effect : دستگاهی برای کلید زنی منابع ویدیویی ورودی میکسر و کلیدهایی برای تلفیق و میکس و انتقال و روبش و ترکیب کلیدی(*KEYING*) منابع ورودی در ردیف ها(*BUS*)، بکار میآید.

D S K (down stream keyer) *: به معنا و مفهوم کلید خط پایین میباشد. در میکسرهای ویدیویی* و در قسمت آخر امکانی تحت این عنوان پیش بینی شده که مستقلا از خروجی عمل کرده و در خروجی اصلی ظاهر میشود.

UNDER CRANKING – فیلم برداری با سرعت کم فیلم

OVER CRANKING – فیلم برداری با سرعت زیاد فیلم

SKIP FRAME – روشی در لابراتوار برای تند کردن صحنه ها در فیلم

DOUBLE PRINTING یا *MOULTI PRINTING* روشی در لابراتوار برای کند نمودن سرعت فیلم

FREEZE FRAME - روشی برای فیکس و ثابت شدن صحنه در برنامه ها

PIXILATION– شیوه ای برای متحرک سازی فریم ها – در این شیوه از سوژه مورد نظر بصورت فریم به فریم فیلمبرداری یا تصویربرداری شده وسپس با نمایش پشت سرهم آنها شاهد

متحرک شدن سوژه خواهیم بود. مشهورترین فیلم که به این شیوه ساخته شده میتوان به همسایه ها اثر نورمن مک لارن اشاره کرد .

اینترمدیات: ماده خام مورد نیاز برای تروکاژهای لابراتواری فیلم های سینمایی اینتر مدیات نام دارد .

morphing **(مورفینگ) : تغییر و تبدیل صحنه ای به صحنه دیگر که این تبدیل و تغییر با کمک جزئیات بافتی دو صحنه محقق میشود. مثل صحنه تبدیل یک فنجان به قوری و یا تبدیل نمای درشت ،چهره صورت یک دختر به نمای درشت ، چهره صورت یک گربه ملوس.**

SPECIAL EFFECTS : **به معنا و مفهوم جلوه های ویژه در آثار سینمایی و ویدیویی و تلویزیونی میباشد.**

MOTION CAPTURE **– موشن کپچر یا موشن تراکینگ یا موکپ – تکنیک ثبت و انتقال دیجیتالی سیگنال حاصل از حرکات موجودات زنده به سیستم کامپیوتری قوی و نرم افزار مرتبط است . در این روش ابتدا اطلاعات مربوط به موقعیت ها مثل زاویه و سرعت حرکات و شتاب و جهت حرکات در محورهای مختلف و حتی عمق حرکات موجود زطنده با کمک سنسورهیی که در نقاط کلیدی بازیگر نصب شده اند ، به سیستم منتقل و در نهایت موفق به ثبت حرکات سوژه در ابعاد سه گانه ایکس و وای و زد بدون در نظر گرفته شدن محیط و صحنه شده ایم. حالا میتوانیم با شخصیتی خیالی و مورد نظر باز نمایی کنیم و در واقع پوشش کلی و کالبدی جدیدی را برای اسکلت متحرک متصور شویم . نمونه هایی نظیر : شخصیت گالوم در ارباب حلقه ها و کینگ کنگ از این دست میباشند.**

موشن کپچر امروزه ابعاد استفاده گسترده ای را به خود اختصاص داده است که نمونه بارز آن در برنامه های زنده تلویزیونی ، مجریهای انیمیشنی با هر شکل و شمایلی میباشد که در روشهای پیشترفته با استفاده از متد پرفورمنس کپچر در کنار موشن کپچر میتوان تمامی حرکات بدن و حتی نقاط صورت را ثبت و جاگزین نمود. نمونه بارز این روش در قطار سریع السیر قطبی (رابرت زمه کیس) بکار گرفته شد.

Take – مننظور برداشت و ضبط سرصحنه با دوربین میباشد که مجزا مجزا هر برداشت ضبط میشود که بعضا برداشت غیر قابل قبول (*take out*) و بعضا مجددا ضبط شده اند (*retake*) و توسط منشی صحنه در گزارش روزانه شماره این برداشت ها مشخص شده است(البته در ابتدای پلان از کلاکت یا همان تقه زنی میتوان اطلاعات لازم را روی برد تقه زنی یادداشت نمود.)

- Cut – قطع یک پلان یا نما به پلان و نمایی دیگر .

Plan – از لحظه روشن شدن فرمان ضبط در دوربین تا لحظه ای که کارگردان فرمان کات (و اعمال فرمان قطع ضبط به دوربین) را میدهد یک پلان شکل میگیرد.

بعضا در برداشتی بسیار بلند یک پلان شکل میگیرد که بنا به نیاز بوده و به آن پلان سکانس گفته میشود.

Wide screen – در خصوص ابعاد تصویر و نسبت طول به عرض آن میباشد که برای پرده عریض ۱/۷۷ به ۱ میباشد . (یعنی اگر طول صفحه یک ممییز هفتادو هفت متر فرض شود عرض آن یک متر خواهد بود .) اصطلاح شانزده به نه (۱۶/۹) هم صادق است (حاصل شانزده تقسیم بر نه میشود (۱/۷۷). در واقع کادر سینمایی میباشد.

کینوسکپ - دستگاهی که برای تبدیل آثار ویدیویی به روی فیلم نگاتیو یا ریورسال بکار گرفته میشود ، کینوسکپ نام دارد که حاصل کار تبدیل پس از طی مراحل لابراتواری قابل دیدن میشود .

(INT REC) در واقع *INTERVAL RECORD* میباشد که وظیفه ضبط فواصلی از سوژه هایی که در بستر طبیعی خودشان یک ریتم حرکتی منطقی را دارند را بر عهده دارد. در منوی دوربین با فعال نمودن این امکان موجب ضبط با فاصله های زمانی تنظیم شده در منوی دوربین از سوژه ای مثل رویش دانه هایی از گندم که ۷۲ساعت بطول میانجامد تا به اندازه ۵ تا ۶ سانتیمتر ارتفاع پیدا کند ، میشود.

W.B در واقع(*WHITH BALANCE*) میباشد که شناساندن طیف کامل سفید با توجه به کلوین نور محیط کاری به دوربین میباشد که در نهایت موجب تشخیص رنگهای واقعی صحنه توسط دوربین میشود.

SHOT– نما – که حاصل فرمان ضبط و قطع ضبط در دوربین میباشد

SCENE – صحنه – تجمع چند نما که در تدوین سامان دهی و چیدمان میشوند ،است.و از دیدگاه تدوین استمراری و تداومی ، صحنه متکی به وحدت مکان و زمان است.

SEQUENCE– فصل – سکانس – حاصل تجمع چندین صحنه میباشد و از نظر زمان و مکان محدودیتی ندارند.

Soap opera – نخست در شبکه های تلویزیونی برای سریالهای طولانی و خانوادگی این اصطلاح بکار میرفت و ازآنجاییکه بیشتر مخاطب آین آثار زنان بودند ، تبلیغات مربوط به مواد شوینده

هم در لابلای سریال پخش میشد و خانمها حتی در حین کار در آشپزخانه ، سریال را با دقت پیگیری میکردند. این اصطلاح بعدها به سینما راه یافت .

Grading **– اتالوناژ اصطلاح فرانسوی آن میباشد و به اصلاح رنگ و نور در مرحله پایان تدوین میگویند که در آن نور و رنگ تصاویر به گونه ای همسان و استاندارد اصلاح میشوند.**

تولد سینما : سال ۱۸۹۵میلادی با پخش فلم تک حلقه ای ورود قطار به ایستگاه راه آهن توسط پیشتازان صنعت سینما (برادران لومیر) ، سینما یا به عبارتی هنر هفتم متولد میشود .

Editor(Montor) **– تدوینگر – پس از آنکه فیلمنامه توسط کارگردان و عوامل مرتبط تبدیل به نماها و اصوات مختلف گردید ، تدوینگر با ترکیبی مناسب ، در یک تامل هنری با کارگردان، موجب بوجود آمدن احساسات مختلف در خور اثر میشود. (برای حوزه صدا نیز این مهم انجام میشود.) در مواردی که کار سنگین و نیاز به صدا گذاری و باندسازی ومیکس اصوات بطور مستقل باشد ، این امور با کمک صداگذار و باند ساز انجام و در نهایت توسط تدوین گر چیدمان اصلی هماهنگ با زیباشناسی تدوین تصویری انجام میشود .**

Editing **– (*motage*)– توهم واقعیت را به نمایش میگذارد. واقعیتی که در درون فیلم عرضه میشود باید برای مخاطبین باور پذیر باشد گرچه در دنیای خارج فیلم حقیقت نداشته باشد .**

به لحاظ عملیاتی تدوین روابط بین نماها و اصوات و یا ترکیبی با روابط نما با نماست.

و به لحاظ ادبیاتی، تدوین به معنای آراستن ،گرد آوردن، فراهم کردن ، سرهم کردن ، جمع آوری کردن و ویراستاری به هم پیوند زدن و ... میباشد . کلمه مونتاژ به زبان فرانسه به معنی برهم سوار کردن و سرهم کردن و بهم پیوند زدن است .

Rushes **– (*Dailys*)– حلقه فیلم هایی   که هر روزه سر صحنه گرفته میشود .**

- میشود) – اندازه موضوع – و.....

اصول هنری تدوین

مقوله های : انتقال حس مناسب- در نظر گرفتن ریتم و تمپو مناسب – زمانبندی و انتخاب دقیق نما و برش دقیق برای انتقال حس مناسب اثر ، در ذهن مخاطبین – روایتگری مناسب تدوینی (عوامل کلیدی با روایتگری اثر از منظر تخصصی خود در حوزه های مختلف ، کار را به تفکر و دستان مجرب تدوینگر سپرده اند ، روایتگری و داستان سرایی مناسب در تدوین (با مشورتهای کارگردان) ، میتواند برق شادی در تک تک چهره های در انتظار را رخ نما کند .

درخصوص انواع برش ها در تدوین آثار ویدیویی میتوانیم به دو روش برش مستقیم و غیر مستقیم اشاره کنیم برای اولی شاهد کات ساده پلان اول به پلان دوم هستیم و برای دومی ، شاهد انتقال پلان اول به دوم با روبش (ترانزیشن) مورد نظر خواهیم بود.

تقسیمات زیادی را برای برش های غیرمستقیم بسته به امکانات نرم افزار و سخت افزار در دستری ، قائل شویم که به رایج ترین آنها اشاره داریم: دیزالو – فیکس وایپ – سوپر ایمپوز – فید این – فید اوت – فیکس – اسلو و فست موشن – ایرس این و اوت – پوش این و اوت – انواع وایپ ها و افکت های موجود در نرم افزار مورد نظر –

در خصوص انواع سبک های تدوین میشود به چند مورد مهم در حد تاتی تاتی های هنری اشاره نمود. –جامپ کات – موازی – کند و تند – سورئالیسم (فرا واقع گرایی) – متریک متضاد – متشابه – شاعرانه – سمبولیک- ریتمیک – رئال – روشنفکرانه – و .....

موفق باشید